Club Nintendo®

Volume 3 - 1991 Issue 1

SUPER OFF-ROAD

Mitreissende Action für 4 Spieler!

MEGA MAN 2

Er ist wieder da!

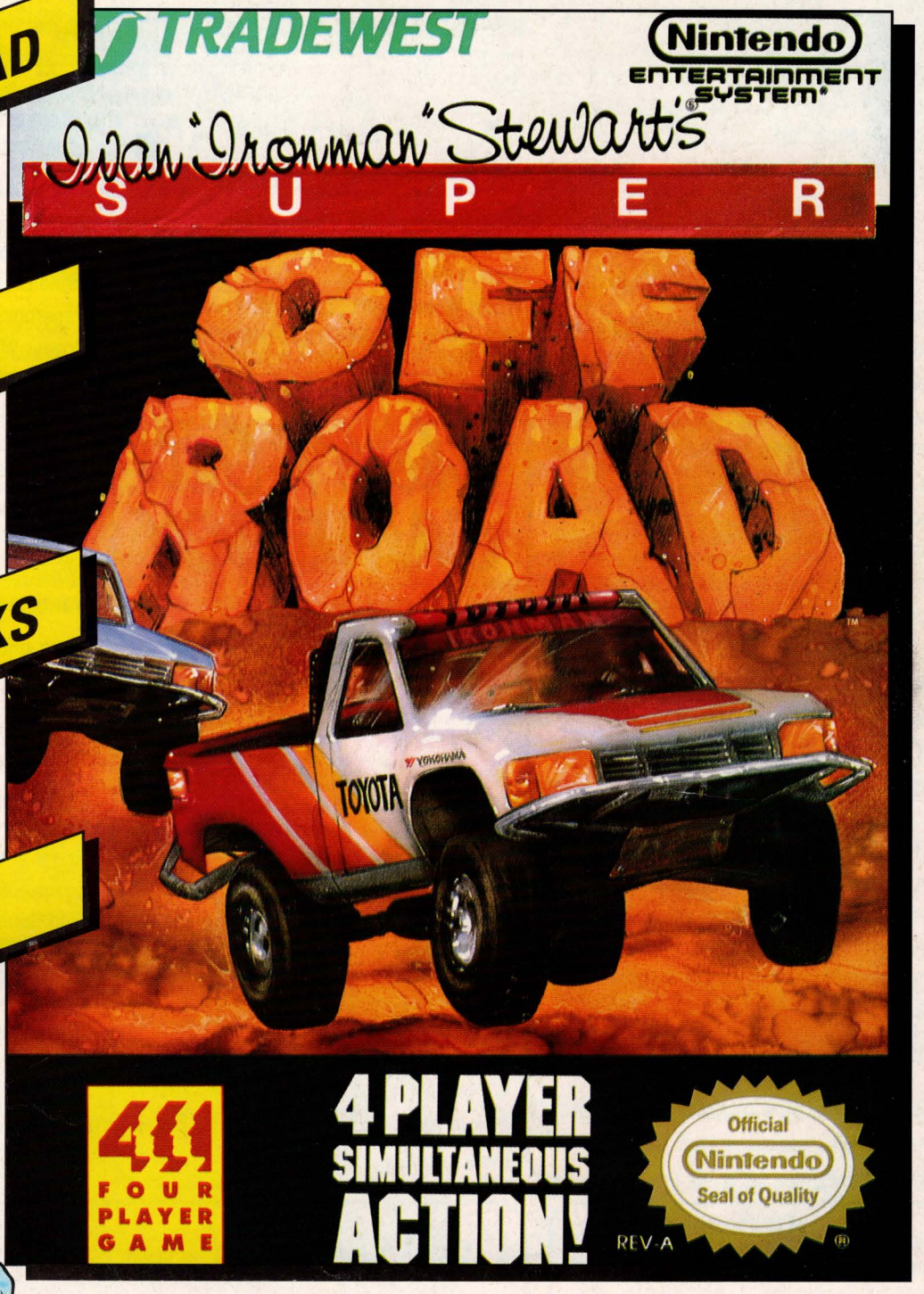
TIPS AND TRICKS

Exklusive Turtle Tips

GAME BOY

Vorstellung von Spiderman, Kwirk und anderen

PLUS



sechs starke Uebersichten

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele...

ABENTEUER SERIE

- **Faxanadu.....NEW .....**
- Fester's Quest™
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II -The Adventure of Link™

ACTION SERIE

- Adventures of Lolo....
- Airwolf
- Balloon Fight™
- Batman
- Bionic Commando™
- **Black Manta.....NEW .....**
- Bubble Bobble™.
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Skate or Die
- **Silent Service.....NEW .....**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli™
- Urban Champion™
- Wizards & Warriors™
- Spy vs Spy™

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SPORT SERIE

- Baseball
- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Golf
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- **World Wrestling™.....NEW .....**
- 10-Yard Fight ™(American Football)

ARCADE SERIE

- Castlevania™
- Double Dragon II
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Classic™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Mario Bros.™
- Paperboy
- Popeye™
- **Robocop™.....NEW .....**
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Section Z™
- Solomon's Key™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

Check It Out! GAME BOY

GAME PAK

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™

COMING SOON

Pinball - Revenge of the Gator	Feb 91
Wizards & Warriors™	Feb 91
Balloon Kid	Feb 91
Kwirk	Feb 91

LIGHT GUN SERIE

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

COMING SOON

Snake Rattle 'N Roll	Feb 91
Pinbot	Feb 91
Stealth ATF	Feb 91
Bayou Billy	Feb 91
Super Off Road	Feb 91
Solar Jetman	Feb 91
Ducktales	Mar 91

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

Club Nintendo®

Österreich:
Postfach 83
5027 Saltzburg

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

SUPER MARIO SAGT

Willkommen im Jahr 1991! Es verspricht ein grossartiges Jahr für alle Fans des Nintendo Entertainment System zu werden, mit einer ganzen Menge aufregender, neuer Game Paks, die Euch in den nächsten zwölf Monaten erwarten. Die Spiele in dieser Ausgabe unseres Magazins sind erst der Anfang - 1991 wird ganz sicher das bisher beste Jahr für neue Game Paks werden!

Inhalt

Super Mario sagt 3
"Duck Tales" Spiele info 4
"Bayou Billy" Spiele info 6
"Snake Rattle and Roll" Spiele info 8
"Solar Jetman" Spiele info 10
"Mega Man 2" Spiele info 12
"Stealth ATF" Spiele info 14
Scores of Fun 13
"Super Off Road" Spiele info 16
"Pinbot" Review 18
Game Boy Sneak Peeks 20
Tips and Tricks 22
Top Ten and Player Profiles 26
Sneak Peeks 27
Mailbag 30
Labyrinth spiel 31

Wir freuen uns aber nicht nur über die tollen neuen Spiele, sondern sind auch stolz auf unser NES Four Score. Mit diesem neuen Gerät könnt Ihr gleichzeitig zu viert gegeneinander antreten - das bedeutet viermal soviel Spass und Action! **"Super Off Road"** ist das erste Game Pak zum NES Four Score - mehr darüber auf Seite 16!

Mega Man, unser mechanischer Held, hat ebenfalls einen grossen Auftritt: mit einem neuen Abenteuer, das folgerichtig **"Mega Man 2"** heisst. Wieder einmal kämpft unser Superheld gegen eine Übermacht der lästigen Roboter des Dr. Wily. Von Capcom stammt auch ein weiteres Angebot zum Neuen Jahr, **"Duck Tales"**, das die berühmten Zeichentrick-Figuren von Walt Disney erstmals auf dem NES zeigt!

Erfreulich ist auch die Rückkehr von Konami mit **"The Adventures of Bayou Billy"** und das kräftige Lebenszeichen der britischen Programmierer mit **"Snake Rattle and Roll"**, **"Solar Jetman"** und **"Pinbot"**, die alle in dieser Ausgabe beschrieben werden. Dazu kommen noch **"Stealth ATF"**, fünf fantastische Sneak Peeks und die übliche Portion Game Boy Reviews und Tips und Tricks - jetzt versteht Ihr vielleicht, warum unser Weihnachtsurlaub ins Wasser gefallen ist!

Luigi hatte mit der Ausweitung der Top Five auf die Top Ten unserer Leser sehr viel zu tun. Schickt uns auch weiterhin Eure Bewertungen, damit er in Form bleibt - der Baumbehang zu Weihnachten hat seiner Figur gar nicht gut getan.

Schliesslich möchte ich alle neuen Mitglieder im Club Nintendo besonders herzlich willkommen heissen! Bleibt uns treu - das war erst der Anfang! In dieser Ausgabe werden auch andere Neuerscheinungen für 1991 vorgestellt, zum Beispiel The Adventures of Bayou Billy mit der einmaligen Wahlmöglichkeit zwischen Zapper Gun und normalem Spielmodus, Pinbot, das Flipperspiel der Zukunft, Snake Rattle and Roll mit seinen schlauen Schlangen, Stealth A.T.F. und Solar Jetman, der Euch mit seiner Vereinigung der Weltraumverrückten auf ein intergalaktisches Abenteuer einlädt! Alle Spiele bieten höchste Qualität und wochenlangen Spass und Unterhaltung! Nicht zu vergessen natürlich unsere festen Rubriken, wie Tips und Tricks und Sneak Peeks, und eine Vorschau auf noch mehr Game Boy Spiele!

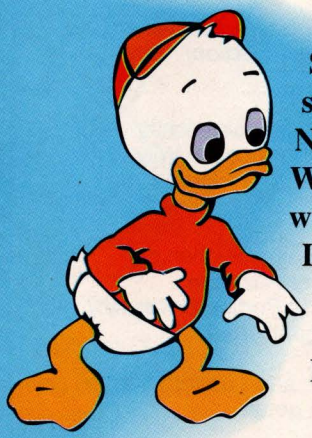
NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1990 Nintendo Co., Ltd.
All Rights Reserved

Präsident	Super Mario
Herausgeber	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Fotos	Dennis Hemmings
Gesaltung	Catalyst Publishing
	Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing, UK
Club-Büro	Nintendo Fan-Club
	Postfach 83
	A-5027 Salzburg
	Auf dem Wolf 30
	CH-4052 Basel
Hotline	Österreich: 0662/883149
	Schweiz: 061/3118836

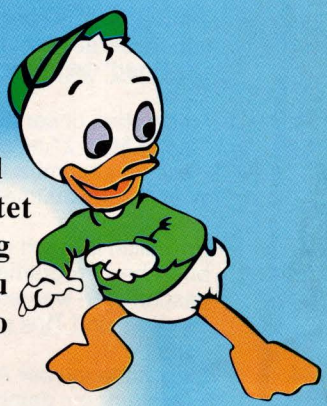
Disney's DuckTales™

Scrooge McDuck's einziger Lebenszweck ist - Geld! Seit er mit einem silbernen Löffel im Schnabel geboren wurde, hat er sich der Anhäufung von Reichtümern verschrieben - und jetzt hat er die Chance, die reichste Ente der Welt zu werden! Er hat die Verstecke der Fünf Verlorenen Schätze herausgefunden und lädt Dich ein auf eine wundersame Reise, die ihm alle diese Schätze verschaffen soll!



WOZU HAT MAN SCHLIESSLICH FREUNDE...

Scrooge ist eine recht ehrgeizige und einzelgängerische Ente, aber sogar er braucht auf seiner Schatzsuche Unterstützung. Seine drei Neffen, Huey, Dewey und Louie und ihr süsser kleiner Freund, Webby, reisen ihrem Onkel auf der Suche nach Hinweisen und wichtigen Informationen voraus. An vielen Reisezielen wartet Launchpad der Pilot, um die Schatzsucher nach Duckberg zurückzubringen und mit Luftbrücken tiefe Schluchten zu überwinden. Der uralte Bubba Duck und der Hightech Gizmo Duck wollen Scrooge ebenfalls bei der Suche helfen.



DIE MACHT DES POGO

Onkel Scrooge wirkt vielleicht etwas ältlich, aber der Schein trügt. Seinen Krückstock kann er nämlich auch als Pogo-Stock oder Golfschläger einsetzen - und glaub mir, mit einem einzigen Schlag räumt er alles aus dem Weg, was ihn aufhalten will! Und bedenke, Reden ist Gold, nein Geld, wenn Scrooge also wirklich in der Klemme sitzt, kann er es immer noch mit Bestechung versuchen!

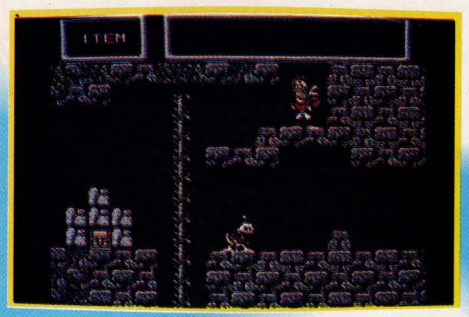
DER KONTROLLRAUM IN DUCKBURG

Hier beginnt das Abenteuer. Im Kontrollraum entscheidet Scrooge, anhand eines Monitorbildes des jeweiligen Schatzes, über sein Reiseziel. Sobald der abenteuerlustige Enterich eine Ebene abgeschlossen hat, kann er die nächste Reise antreten - zum Beispiel nach Transylvanien, in die Heimat des Grafen Duckula, zu den Afrikanischen Bergwerken, oder sogar zum Mond!

© Walt Disney Company - TM Capcom Co., Ltd.

DIE REISE BEGINNT!

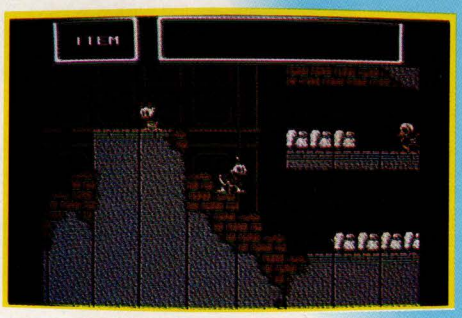
Seine zielstrebigen Bemühungen, die reichste Ente der Welt zu werden, machen Onkel Scrooge manchmal blind für die Gefahren, die vor ihm liegen. Die Beagle Boys, die insgesamt über eine einzige Gehirnzelle verfügen, sind ebenfalls hinter dem Schatz her - und sie haben viel mehr Muskelkraft auf ihrer Seite! Wenn sie einen von Scrooge's Freunden aufspüren, werden sie ihn entführen, und die bebrillte Ente kann ihn dann zurückholen.



AM AMAZONAS

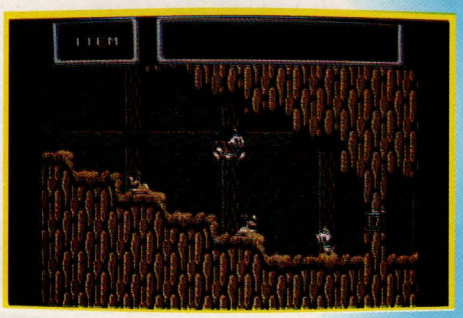
Verborgen im tiefsten Dschungel des Amazonas liegt das alte Zepter des Indianerkönigs. Auch andere Schätze wollen gefunden werden, eine gründliche Suche lohnt sich also!
Auf jeder Ebene muss erst der Hüter des Schatzes besiegt werden, bevor ihn der gierige Scrooge besitzen kann. Aber wie besiegt man die Wächter? Das überlassen wir ganz Dir!

IN TRANSYLVANIEN



In der Heimat des Grafen Duckula warten viele geisterhafte Gestalten und teuflische Fallen. Selbst Deine schlimmsten Alpträume sind harmlos im Vergleich zu den kreischenden Todesfeen und mumifizierten Galgenvögeln, denen Du hier begegnest! Scrooge wird sehr auf der Hut sein müssen, wenn er nicht selbst einer von diesen wandelnden Toten werden will!
Teleportations-Spiegel, kopflose Ritter, rasende Wagen und tödliche Stacheln machen Scrooge das Leben schwer, wenn er auf der Suche nach der Münze des Verlorenen Königreichs auf seinen Schwimmflossen durch das Haus streift. Nur nicht aufgeben, Onkel Scrooge!

IN DEN AFRIKANISCHEN BERGWERKEN



Tief im Innern der aufgelassenen Bergwerke stolpert Scrooge über blutsaugende Fledermäuse und entenfressende Pflanzen, die sich ihm auf der Suche nach dem Riesigen Diamanten des Erdinneren entgegenstellen. Aber Webby steht bereit, um ihm zu helfen, und Mrs. Beakley, Scrooge's Köchin, tischt jedesmal energiespendende Eiscreme auf, wenn ihr Chef vorbeikommt!

AUF DEM MOND

Dunkel ist es hier oben! Der berühmte Grüne Käse der Langlebigkeit ist der Schatz, der Scrooge auf dem Mond erwartet. Zuerst muss er aber mit Lunarats, ausserirdischen Monstern und verrückten Raumfahrern kämpfen. Mit ein wenig Hilfe von Gizmo Duck sollte diese Ebene Onkel Scrooge nicht allzu viele Probleme bereiten.

IM HIMALAYA

Enten und Pogo-Stöcke sind für dieses unwirtliche Klima nicht geschaffen, wie Scrooge feststellen muss, als er das erste Mal im Schnee versinkt. Tollwütige Hasen und wütende Ziegenböcke kommen noch dazu - es sieht ganz nach Ärger für unseren Helden aus!

Bevor Bubba Duck im Gletschereis eingeschlossen wird, muss er mit einigen wirklich rauhbeinigen Eishockey-Spielern aufs Eis!
Die Krone des Dschingis Khan wartet auf unseren ehrgeizigen Abenteurer, aber eine Begegnung mit dem abscheulichen Snow Man könnte allen Plänen ein Ende setzen!

Duck Tales ist ein Game Pak mit den berühmte Zeichentrick-Figuren von Walt Disney, das NES Spielern aller Altersstufen viel Spass und unterhaltsame Action bietet. Nicht versäumen!

BAYOU Billy

In den Sümpfen braut sich Unheil zusammen - und Bayou Billy steckt mittendrin! Sein Erzrivale Gordon hat sein Mädchen entführt, um Billy in eine Falle zu locken - und der hat den Köder geschluckt! Kämpfe mit Billy gegen die Gefahren des Dschungels, gegen angriffslustige Krokodile und Gordon's Handlanger, und betritt mit ihm das Territorium seines Rivalen, um Annabelle zu retten!

KAMPF IM BAYOU

Der Dschungel ist nichts für Schwächlinge - Krokodile lauern in seichten Sümpfen, Geier stürzen sich auf Menschenfleisch, und ganze Horden von Gordon's Leibwächtern liegen im Hinterhalt. Nur gut, dass Billy der Gefahr einfach ins Gesicht lacht und sich mit fliegenden Fäusten ins Getümmel stürzt. Neben kräftigen Stössen und tödlichen Tritten kann unser furchtloser Held auch verschiedene Waffen einsetzen, die seine Feinde fallen lassen, wie Gewehre, Messer und Peitschen - und das mit verheerender Wirkung!

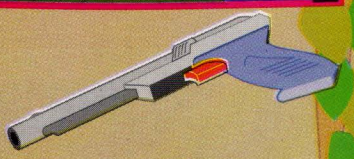
Auch andere Gegenstände helfen Billy bei seinem gefährlichen Abenteuer: zum Beispiel energiespendende Nahrung, Erste-Hilfe-Koffer und kugelsichere Westen. Einige davon sind aber tief im Sumpf versteckt!

DREI STEUERARTEN!

The Adventures of Bayou Billy bieten einfach alles - in jeder Hinsicht! Streife durch das Sumpfland, hol Dir den Zapper und versetze Dich in die Rolle des Heckenschützen, oder rase in einem uralten Lastwagen über Schlammstrassen. Der Handlungsablauf ist rasend schnell und spannend, und die drei Steuersysteme sind eine zusätzliche Herausforderung!

EBENE 1 - FÄUSTE, KROKODILE, WAFFEN UND SÜMPFE!

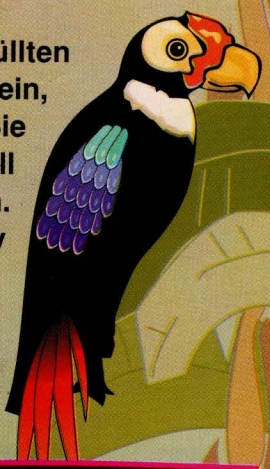
Bayou Billy's Abenteuer beginnt in den Dschungeln seiner Heimat, wo natürliche Gefahren und schiesswütige Irre auf ihn warten. Du watest durch Sümpfe, weichst Felsbrocken aus, springst über morsche Holzbrücken und schlägst Dich durch die grüne Hölle - aber vergiss dabei nie, den Hinterhalten von Gordon's Schlägertrupp auszuweichen. Wenn Waffen oder andere nützliche Gegenstände im Sumpf versinken, ist das kein Grund zur Verzweiflung - nieder mit Dir, und los geht die Suche!



EBENE 2 - ZAPPER ACTION*

Mit der Waffe in der Hand und einem gut gefüllten Patronengürtel dringt Billy tiefer in den Dschungel ein, wo Gordon's Männer im Hinterhalt auf ihn lauern. Sie sind bestens ausgerüstet, Billy wird also schnell ziehen und genau zielen müssen, um zu überleben. Später kommt noch ein Helikopter dazu, damit Billy die Ziele nicht ausgehen.

*Wenn Du keinen Zapper hast, kannst Du auch die Steuertasten und das Fadenkreuz auf dem Bildschirm verwenden, um Gordon's Leute auszuschalten.

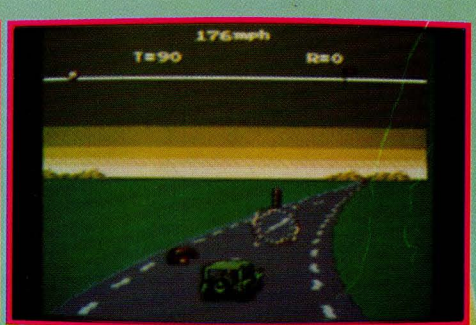


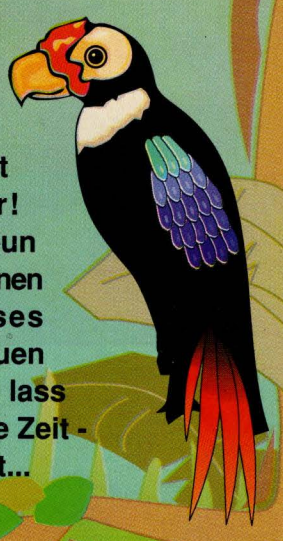
EBENE 3 - Am Rande des Dschungels

Wieder zurück auf dem ausgetretenen Dschungelpfad, sichtet Billy den Lastwagen, auf dem seine Annabelle gefangengehalten wird. Billy kriecht langsam auf ihn zu, aber erneut ist Gefahr im Verzug. Jetzt gelten wieder die Gesetze des Dschungels - nur seine Fäuste können ihn schützen! Und die braucht er dringend, um an dem Riesen vorbeizukommen, der ihn in Gordon's Auftrag aufhalten soll!

EBENEN 4/5 - Die treibende Kraft

Gordon's Lastwagen ist davongerast und zeigt Billy das Hinterrad. Unser furchtloser Held wird aber jetzt nicht aufgeben - er "leiht" sich einen Jeep und fährt dem Schurken hinterher...





Wie wird das enden? Es liegt ganz bei Dir! Überwinde die neun spannungsgeladenen Ebenen dieses grossartigen neuen Game Pak, aber lass Dir nicht zu lange Zeit - eine Dame wartet...

SNAKE RATTLE N ROLL

THE HIPPY, NIPPY SNAKE

Aus dem Weg, Mario und Luigi - und Bühne frei für Rattle und Roll, die pfiffigsten Schlangen, die die Welt jemals gesehen hat! Sie sind in einer dreidimensionalen, labyrinthartigen Welt gefangen und können sich nur befreien, indem sie so lange Nibbley Pibbleys verschlingen, bis sie mehr wiegen als ihre Feinde! Ein komisches, verrücktes, ungeheuer unterhaltsames Spiel!

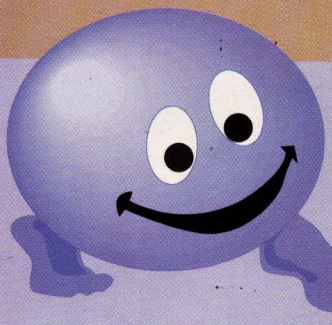
SNAKE IT UP

Rattle und Roll sind keine gewöhnlichen, alltäglichen Schlangen, dazu sind sie viel zu clever! Sie haben gelernt, dass sie gross und stark werden, wenn sie so viele schmackhafte Nibbley Pibbleys wie möglich essen. Das bringt sie zur nächsthöheren Ebene und ihrem Ziel einen Schritt näher - der Flucht aus einer Welt, in die sie nicht gehören!

Verschiedene Gegenstände helfen den beiden Schlangen, ihr Abenteuer zu bestehen: zum Beispiel die Zungenverlängerung, mit der sie ihr Futter leichter erreichen können, Uhrwerkstasten, die sie schneller machen, Uhren, die ihnen mehr Zeit geben, und viele andere nützliche Dinge!

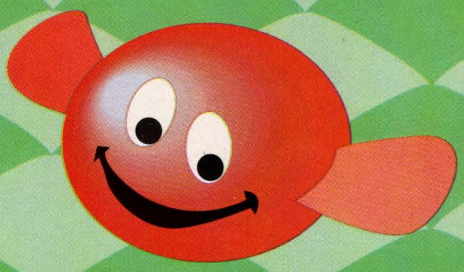
IM LABYRINTH

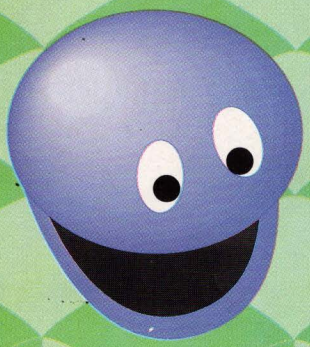
Die Welt, in der die zwei abenteuerlustigen Schlangen gefangen sind, ist ein dreidimensionaler Irrgarten mit vielen gefährlichen Fallen. Rattle und Roll müssen jede einzelne Ebene hinter sich bringen und dabei allen Gefahren ausweichen - und davon gibt es mehr als genug! Tiefe Fallgruben, verschlungene Irrwege und viele verrückte Feinde machen ihnen das Leben zur Hölle!



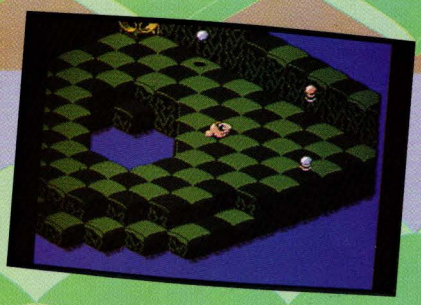
Um sich in der fremden Welt fortzubewegen, können die Schlangen am Land kriechen oder sich auf dem Wasser treiben lassen. Sie können auch grosse Fallgruben überspringen und mit Aufzügen höhergelegene Stellen erreichen.

NIBBLEY PIBBLEYS ON MY MIND

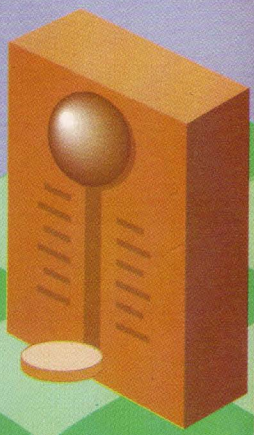




Um die jeweilige Ebene zu verlassen, müssen Rattle und Roll Nibbley Pibbleys verschlingen. Es gibt viele verschiedene Mutationen dieser verrückten Kreaturen - manche haben Beine, manche Flügel, andere hopsen auf Sprungfedern herum! Aber sei vorsichtig, es gibt auch falsche Nibbleys - sie sehen zwar aus wie ganz normale Nibbley Pibbleys, sind aber in Wahrheit Bomben, die für Schlangen äusserst schwer verdaulich sind!



Wenn Rattle und Roll genug von ihrem Lieblingsfutter verschlungen haben, müssen sie die Waage finden und mit ihrem Gewicht die Glocke läuten. Gelingt ihnen das, dann steht die Tür zur nächsten Ebene offen.



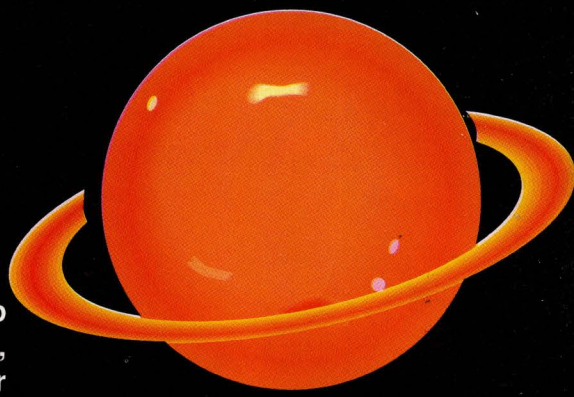
DIE LEIDEN UND PRÜFUNGEN VON RATTLE UND ROLL

Diese verrückte Welt nimmt überhaupt keine Rücksicht auf Schlangen! Tagein, tagaus müssen sie sich winden wie verrückt, breite Schluchten überspringen und grossen Füssen und Haien ausweichen - und dabei sollen sie noch Nibbley Pibbleys verschlingen! Und wir dachten, dieses Magazin zu schreiben wäre Arbeit!

Während sie die einzelnen Ebenen nach Nibbleys absuchen, müssen Rattle und Roll die abwechslungsreiche Landschaft durchqueren und dabei stets die lieben Feinde im Glasauge behalten. Snakedozers wollen unsere heldenhaften Schlangen von Rampen stossen, Anvils wollen sie zerquetschen, mit Blades sollen sie zerstückelt werden, und Pin Cushions feuern tödliche Stacheln auf sie ab. Krazy Seats, Big Feet, Ice Feet und eine ganze Menge anderer verrückter Feinde verfolgen die Schlangen auf ihrem Weg in die Freiheit und machen ihnen das Leben noch schwerer, als es ohnehin schon ist!

Jede Stufe stellt Rattle und Roll vor neue Herausforderungen: fliegende Teppiche, Wasserläufe, tödliche Stacheln und viele andere Fallen warten auf sie. Es gibt auch Bonuspunkte, mit denen die Schlangen noch mehr Nibbley Pibbleys sammeln können, und sogar einen Megabonus für die Schlange, die den letzten erwischt! Ob allein oder zu zweit gespielt, Snake Rattle and Roll ist immer ein Gewinn! Die exzellente Steuerung, die beeindruckenden dreidimensionalen Grafiken und der unterhaltsame Spielverlauf garantieren stundenlangen Spass mit dem NES. Lasst Euch dieses Spiel nicht entgehen!

SOLAR JETMAN



HUNT FOR THE GOLDEN WARSHIP

Ausserirdischen Schrott einsammeln ist nicht gerade der Traumjob eines normalen Durchschnittsmenschen. Aber Solar Jetman, Gründer (und einziges Mitglied) der Vereinigung der Weltraumverrückten, ist auch alles andere als normal. Er ist ein bisschen sonderbar, sozusagen nicht ganz da (dafür habe ich immer Verständnis!), und befindet sich auf einer Mission zur Wiederbeschaffung der verlorenen Teile des Golden Warship, die über eine ganze Galaxie von Planeten verstreut sind. Begleite unseren Weltraumritter auf der Suche nach dem sagenumwobenen Golden Warship, und reise mit ihm durch Raum und Zeit...

REISE DURCH DEN WELTRAUM

Wenn Solar Jetman auf einem Planeten landet, springt er in seine kleine Raumkapsel und erkundet erst einmal das Gelände. Die Kapsel zu lenken ist anfangs etwas schwierig - man muss sie zuerst in Fahrtrichtung bringen, dann mit dem Schubknopf in Bewegung setzen und gleichzeitig die Schwerkraftwirkung des Planeten ausgleichen (ein Verrückter ist nun mal nicht leicht zu lenken!). Sobald Du die Kapsel fest im Griff hast, kannst Du aber fast problemlos mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend jetten.

DIE PLANETEN

Jede neue Welt, die Solar Jetman besucht, ist anders als die letzte - besonders, was die Schwerkraft betrifft. Auf einigen Planeten ist sie so stark, dass es schwierig wird, Gegenstände zu heben. Auf anderen ist sie fast nicht spürbar, sodass Jetman wie wild durch die Gegend schiesst! Auch die Grösse der Planeten ist sehr unterschiedlich - Preludon, der erste Planet, ist winzig im Vergleich zum dritten Planeten, den Solar Jetman betritt!

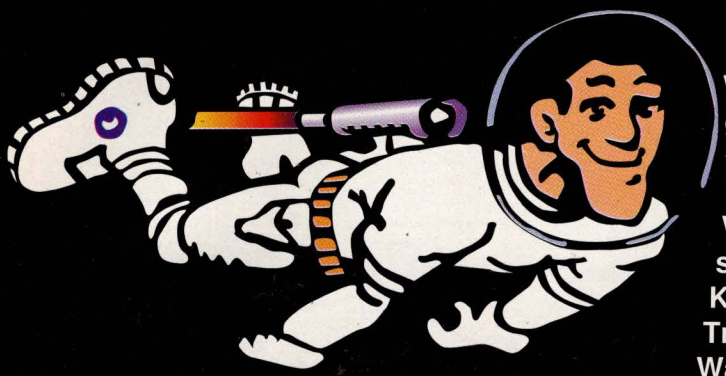
Die Planeten werden von Ausserirdischen in allen Varianten bewohnt, die eifersüchtig ihre Schätze hüten und sie Jetman alles andere als freiwillig überlassen. Bei einigen wird er schon sehr aufpassen müssen - sie sind nicht nur gross, sondern auch ziemlich schnell!

Auf jedem Planeten findet Solar Jetman eine Menge nützlicher Dinge, wie Diamanten, Treibstoff, Schilde und Zusatzmotoren - und die vielen Teile des Kriegsschiffs, hinter denen er her ist. Bevor er sie aber den feindseligen Aliens endgültig entreissen kann, hat er mit einigen zeitlichen Problemen zu kämpfen!
Auf dem Weg von einem Planeten zum anderen kann Solar Jetman die eingesammelten Diamanten gegen Gegenstände und Waffen eintauschen. Zuallererst braucht er aber ein Kartographiergerät - dann ist immer noch Zeit, um auf Lenkwaffen oder ähnliches zu sparen!

GEGENSTÄNDE TRAGEN

Um ein Objekt aufzunehmen, muss Solar Jetman seine Raumkapsel über dem gewünschten Gegenstand schweben lassen und ihn mit der magnetischen Zugstange ankoppeln. Der Transport zurück zum Mutterschiff könnte dann allerdings einige Probleme bereiten. Lass Dich aber vom Ernst der Lage nicht beeindrucken - wenn ein Abstoss vom nächsten Felsen nicht genügt, gibt es noch wirkungsvollere Starthilfen!

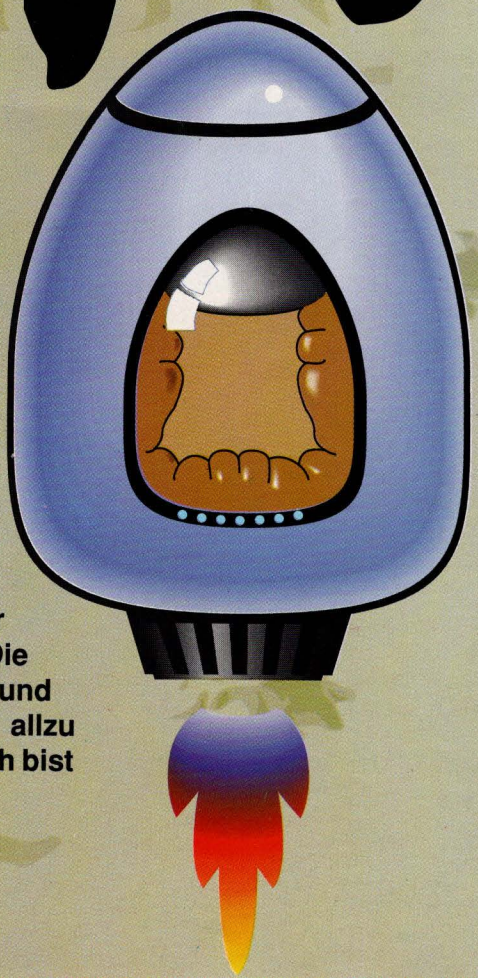
ABGANG DES SOLAR JETMAN!



Wenn Deine Raumkapsel allzu heftig unter Beschuss gerät, hilft nur noch ein schneller Abgang: Jetman muss die Raumkapsel verlassen und bleibt im Weltraum schwebend zurück - ausgerüstet nur mit einer antiken Waffe und einem alten Jetpac! Das ist dann sein Stichwort, so schnell wie möglich zu verschwinden und eine neue Kapsel vom Mutterschiff zu holen. Ansonsten genügt ein Treffer, und er kann der Schwerkraft und dem Golden Warship für immer Lebewohl sagen!

VOLLE KRAFT VORAUS!

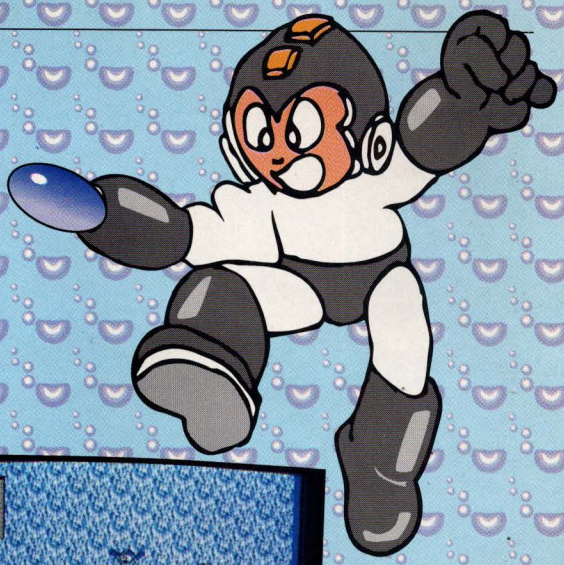
Wenn er alle Gegenstände der jeweiligen Spielebene eingesammelt hat, kann Solar Jetman zum Mutterschiff zurückkehren und zum Planeten weiterreisen. Bevor er startet, sollte er allerdings seine Vorräte an Treibstoff und Diamanten überprüfen...



DIE VEREINIGUNG DER WELTRAUMVERRÜCKTEN WIR BRAUCHEN DICH!! -

Wenn Du Dir schon immer gewünscht hast, als Schrotthändler im Weltraum zu arbeiten - wir geben Dir eine Chance! Wozu noch warten?! Die Arbeitszeit ist zwar lang, der Job ist gefährlich, und die Steuern sind mit 95 Prozent auch nicht allzu niedrig. Aber was macht das schon - schliesslich bist Du ja verrückt!

MEGA MAN 2

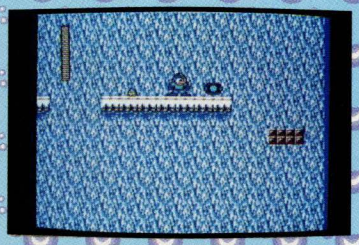


Mega Man ist wieder da! Der grösste Superheld, der je auf Video zu sehen war, stürzt sich in ein neues, spektakuläres Abenteuer, das sich kein NES-Besitzer, der auf sich hält, entgehen lassen sollte!

Der böse Dr. Wily, der die letzte Konfrontation mit dem Superhelden von Capcom überlebt hat, hat sein Imperium neu aufgebaut und viele neue Androiden mit übermenschlichen Kräften entwickelt. Mit Hilfe dieser bösartigen Gesellen droht der Grössenwahnsinnige, die Kontrolle über die Elemente und schliesslich die Herrschaft über die Welt zu übernehmen. Kann Mega Man den neuen, noch stärkeren Dr. Wily besiegen, oder wird er Wily's Kampftruppe unterliegen?

JET-SCHLITTEN - Warum fliegen, wenn Mega Man einfach auf seinen Jet-Schlitten aufspringen und durch die Luft sausen kann?

HEBEBÜHNE - Mit ihr schwingt sich Mega Man in neue Höhen - allerdings nur, wenn er sich in der Nähe einer Mauer befindet.



SCHWEBEBÜHNE - Lasst den Mega Man einmal richtig abheben! Drei Bühnen gleichzeitig sind erlaubt, mit denen Mega Man zu sonst unerreichbaren Orten gelangen kann!

MEGA POWERS

Mega Man ist nicht gerade zimperlich im Umgang mit bösen Buben. Angesichts seiner unverwüstlichen Widerstandskraft, der Fähigkeit, hohe Gebäude in einem Satz zu überspringen (sehr hohe Gebäude sogar!) und der neuesten Laserpistole würde sich kein vernünftiger Mensch mit ihm anlegen. Er hat auch wieder die Fähigkeit, sich die Kräfte der Schurken, die er vernichtet, zu eigen zu machen, und ist daher fast nicht aufzuhalten (Betonung auf fast!!).

BOTSCHAFT VON DR. LIGHT

Dr. Light, der Wissenschaftler, der Mega Man geschaffen hat, steht ihm während des ganzen Abenteuers mit neuen Hilfsmitteln zur Seite - aber erst, wenn unser Superheld bestimmte Ebenen abgeschlossen hat.

ENERGIEKAPSELN

Um seine Kräfte oder Geräte einzusetzen, braucht der Mega Man Energie. Jede Kraft hat ihr eigenes Energiereservoir. Wenn also eine Quelle erschöpft ist, kann Mega Man immer auf eine andere zurückgreifen.

Zum Auffüllen der Energiereservoirs muss Mega Man Kapseln sammeln, die über die einzelnen Ebenen verteilt sind. Auf die gleiche Weise kann er auch sein Gesundheitsreservoir auffüllen.

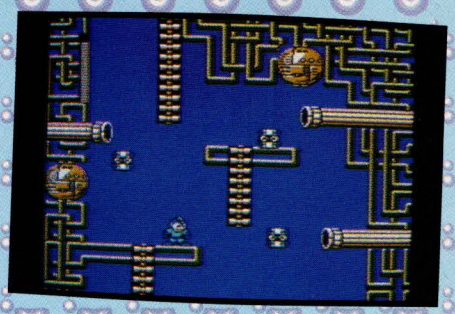
PASSWORD POWER!

Wenn Mega Man einmal Pause gemacht hat, kann er mit einem Password wieder dort beginnen, wo er aufgehört hat (auch Superhelden müssen Hausaufgaben machen!). Mit dem einzigartigen System wird die Eingabe und das Schreiben von Passwords sehr vereinfacht - und sogar unterhaltsam (!).

SKULL CASTLE

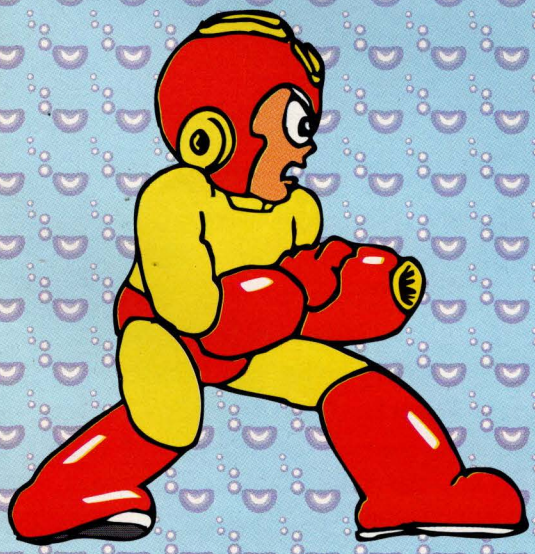
Bevor Mega Man das Imperium des Dr. Wily, Skull Castle, betritt, muss er die furchtbaren Geschöpfe von Dr. Wily's Kampftruppe zerstören - acht Bösewichte, deren Namen die einzelnen Ebenen beschreiben. Die Woodman Ebene, zum Beispiel, besteht aus Wäldern und undurchdringlichem Dickicht, während die Metal Man Ebene ein Labyrinth aus Schrauben und Muttern darstellt!

Wie im Original Game Pak müssen die Androiden in einer bestimmten Reihenfolge besiegt werden, um unserem Mega Man den Zugang zu Skull Castle etwas zu erleichtern. Wir überlassen es Dir, wie Du das am besten anstellst!



DR. WILY's KAMPFTRUPPE

HEATMAN - Der ist vielleicht heiss! Um sich die Kräfte dieses Hitzkopfs anzueignen, muss der Mega Man durch Lavaströme waten und über abgrundtiefe Gräben springen. Wer möchte da ein Superheld sein?!
AIRMAN - Lass Dich nicht täuschen, diese Ebene ist alles andere als ein leichter Windhauch! Als Belohnung winkt zum Schluss der Air Shooter.
WOODMAN - Im Kampf um Woodman's Abwehrschild muss unser Superheld es mit den sonderbarsten Robotern von Dr. Wily aufnehmen, zum Beispiel mit Nuklearhühnern und mechanischen Affen!
BUBBLEMAN - Um diese Blase zum Platzen zu bringen, kämpft Mega Man mit riesigen Fröschen und explodierenden Fischen!
QUICKMAN - Quickman's Bumerang wird nicht zurückkommen, wenn es Mega Man gelingt, ihn zu besiegen und den tödlichen Laserstrahlen auszuweichen! FLASHMAN - Bevor Mega Man die praktische Stoppuhr von Flashman in Besitz nehmen kann, muss er an Wily's Walkers vorbeikommen!
METAL MAN - Die Metallklingen sind die vielseitigsten Waffen, die Mega Man sammeln kann. Aber hüte Dich vor den Metal Munchers!
CRASH MAN - Das letzte Mitglied von Wily's Truppe versteht es wirklich, mit seinen Bomben umzugehen. Conveyor Belts und Prop Tops könnten hier das Ende von Mega Man bedeuten!



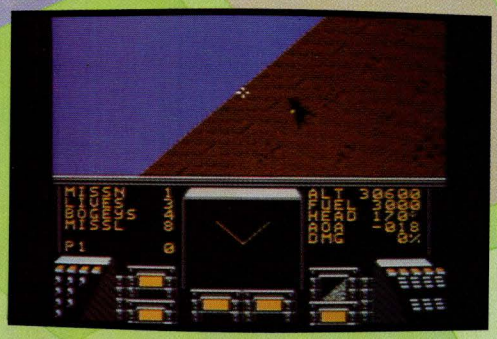
Jede Ebene ist enorm komplex und wird Dich sicher eine ganze Weile beschäftigen. Aber es kommt noch besser, wenn sich Mega Man auf die Konfrontation mit den mächtigsten aller Kreaturen des Dr. Wily vorbereitet - mit Guts Dozer, einem Riesendrachen und dem verrückten Doktor persönlich!

Mega Man 2 ist schlicht und einfach vollkommen. Die exzellente Steuerung als perfekte Ergänzung zum atemberaubenden und vielseitigen Spielvergnügen, die erstaunlichen Grafiken, der rockige Soundtrack.. was soll ich noch mehr sagen?!

STEALTH

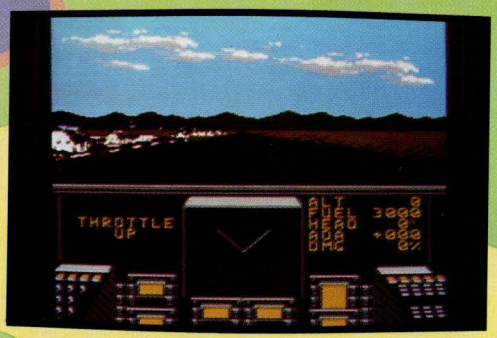
A • T • F

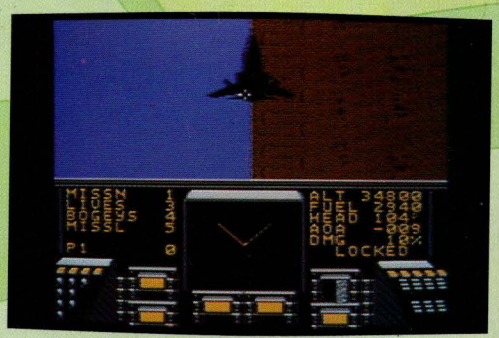
Endlich! Jahrelang hast Du auf Deine grosse Chance gewartet, und hier ist sie: Als STEALTH Pilot steht Dir Dein erster grosser Einsatz bevor - Du sollst vier feindliche Flugzeuge aufspüren und zerstören. Ein einzelner Schweisstropfen erscheint auf Deiner Stirn, während Du die Startvorbereitungen triffst. Du bekommst grünes Licht, und mit grosser Umsicht und roboterhafter Präzision steuerst Du dem nächtlichen Himmel entgegen...



Ein flüchtiger Blick auf den Vollmond, bevor Du die unendliche Weite, die sich vor Dir ausdehnt, auf dem Radarschirm absuchst. Einen Moment lang überschwemmt eine Welle der Panik Deine geschärften Sinne, aber Du atmest tief und ruhig, um Dich zu beruhigen - Dein Land braucht Dich, Du musst Deine Mission erfüllen. Plötzlich und ohne Vorwarnung erscheinen vier kleine Objekte auf Deinem Schirm...

Ohne einen Augenblick zu zögern, schaltest Du auf Radartarnung um, die Dir wenigstens ein paar Sekunden Zeit zum Handeln lässt. Sobald eines der feindlichen Flugzeuge am Horizont auftaucht, schiesst Du direkt darauf zu und tauchst immer höher in den dunklen, unheilverkündenden Himmel ein. Jetzt hast Du das Flugzeug genau im Visier! Du weisst, was Du zu tun hast - schliesslich hast Du es viele Male am Simulator geübt. Nur ist das hier keine Simulation.





Entschlossen drückst Du den Auslöser und feuerst ein Geschoss genau auf den Feind ab. Er versucht zwar, Deinem Wärmedetektor auszuweichen, aber umsonst - eins zu Null für Dich! Damit hast Du aber dem feindlichen Flugzeug Deine Position verraten, das Katz-und Maus-Spiel ist vorbei. Dir steht ein beinharter Nahkampf bevor, und zwar drei gegen einen. Du bist klar im Nachteil - aber kommt es im Krieg vielleicht auf Fairness an?

Das ist also "STEALTH ATF" von Nintendo, eine Mischung aus Flugsimulation und Action, mit Grafiken, die irgendwie an "Topgun" oder "Airwolf" erinnern. Durch den rasend schnellen Handlungsablauf und die realistische Geräuschkulisse vertiefst Du Dich so in das Spiel, dass Du glaubst, live dabei zu sein und das Flugzeug selbst zu fliegen. Bei den akrobatischen Einlagen, die Du liefern sollst, kannst Du von Glück reden, dass Du nicht wirklich dabei bist...

HÖCHSTPUNKTZAHLEN

BATMAN

Martial Gonzales-Esteban 12	Frankreich	205800

CASTLEVANIA

Pual Van Berkel	Holland	1182330
Laurent Virzi 14	Frankreich	1023100
Henri Jansen	Holland	999900

COBRA TRIANGLE

Simon Steiner	Schweiz.	997350
Kurt De Brovwer	Belgien	991950
Olivier Spiess	Schweiz.	988900
Ian Culverhouse 24	UK	988150

GOLF

Keith Boyle 32	UK	-17
Robert Lillis 11	UK	-15
Terry Symes	UK	-15
Mark Booker	UK	-13
Eduardo Baeza	Spanien	-12
Ines De Bagnation	Spanien	-10
Alejandro Faull	Spanien	-8

GRADIUS

Sander Van Liempo	Holland	9999900
Laurent Hedin	Frankreich	7683400
Alain Mquigneau 17	Frankreich	5000600
Henri Jansen	Holland	4143000
Arie Van De Greop	Holland	3833500
Ludoviv Hoffmann	Frankreich	2797900
Sebastien Tabet 13	Frankreich	2093800

GHOSTS 'N GOBLINS

Markus Steindl	Österreich	621500

GUNSMOKE

Niels Swartberg	Holland	999990
Nicholas Colson	Frankreich	999990
Darren Pinchin 15	UK	955750
Gilles Gosuin 11	Belgien	764250

KID ICARUS

Lubbertus Norder	Holland	9999999
Sylvia Staal	Holland	9999999
Michael Quaars	Holland	9999999

KUNG FU

Patrick Jenni	Schweiz.	983580
Lamaire Dimitri	Belgien	654810
Juan Carlos Martinez	Spanien	589000
Michael Monceau 17	Frankreich	575160
Michael Aslher	Österreich	503370

MEGA MAN

Marcel Droogh	Holland	9999900
Christian Rodbalh	Österreich	9996500
Nicol Van Haaften	Holland	9830600

LIFE FORCE

Marck Kolsinki	Frankreich	6970500

PINBALL

Il Van Berg	Holland	999880
Le Bris 15	Frankreich	999750
Walter Podolak	Schweiz.	971550
Cyrille Leger 14	Frankreich	465860
Serge Leger 40	Frankreich	407240

R.C. PRO-AM

Franky De Brovwer	Belgien	333227
Gregory Hamon 14	Frankreich	265357
Mayjumi Oda	Spanien	264251
Alan Oppermann 15	Frankreich	259639
Fabien Dubois 14	Frankreich	259043
Estebain Bofill	Spanien	247196
Luis Alverto Matines	Spanien	201121

RUSH 'N ATTACK

Carl V.D. Lienden	Holland	3541500
Alejandro Faul	Spanien	1546700
J Sebastien	Frankreich	1063000
Fernando Martinez	Spanien	1039800
Fabien Blondieau	Belgien	1018100
Nathalie Mazeau 22	Frankreich	1010300

ROBOWARRIOR

Christian Crowley 8	UK	3185700

TETRIS

Arie Kop	Holland	156361
Joffrey Tollet	Belgien	78048

WIZARDS AND WARRIORS

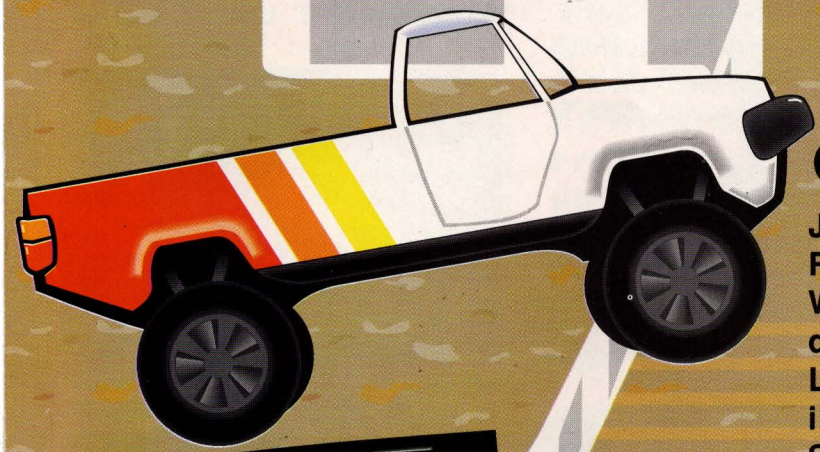
Thieeey Mege	Frankreich	533845
Jean-Roch Poitout	Frankreich	495505
Luis Junguitu Irisarri	Spanien	486540
Cedric Nivois 14	Frankreich	349805
James Green 12	UK	329540
Mathieu Linder 12	Frankreich	324515
Kristian Kelliher 11	UK	309430
Curtis Stansfield 8	UK	229000

So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese Höchstpunkzahlen (Hi Scores) schlagen könnt, dann sendet uns ein Foto (Punktzahl deutlich erkennbar) mit Eurem Namen,Alter, Anschrift an:

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg oder
Club Nintendo, auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

SUPER OFF ROAD

Hautnah die spannungsgeladene Atmosphäre von Geländerennen erleben - das kannst Du mit dem neuen, aufregenden "Super Off Road" Game Pak von Nintendo! Ein Spiel, das sogar von einem der wirklich grossen Spezialisten für Geländerennen, Iron Man Stewert, empfohlen wird! Die unterschiedlichen Rennstrecken, die tollen Action-Szenen und die Option mit vier Spielern machen es fast zu heiss zum Anfassen!



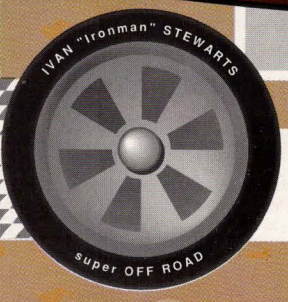
DIE WELT DER GELÄNDERENNEN

Jede Rennstrecke ist vollgepackt mit Rampen, Schlammstrassen, Schlaglöchern, Wassergräben und anderen Hindernissen, die den Weg zum Sieg blockieren! Mit der richtigen Ladung Nitro nimmst Du die Rampen und Hürden im Flug, aber Du musst noch vielen Schlaglöchern ausweichen und Wassergräben durchfahren, bis Du am Ziel bist...

Jedes Rennen geht über vier Runden, wobei der erste, der durchs Ziel geht, logischerweise der Sieger ist. Während Du die Strecke durchfährst, winken Preise für Geld und Nitro, die Du im Ziel abholen kannst. Da lohnt sich doch die Anstrengung!

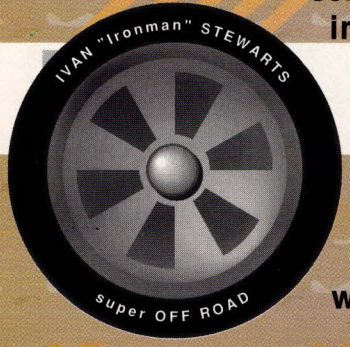
NITRO POWER!

Den zusätzlichen Geschwindigkeitschub, der Dich mit halsbrecherischem Tempo über die Strecke jagt, erreichst Du nur mit einem grossen Vorrat an Nitro. Geh aber sparsam damit um - wenn Dir auf halber Strecke das Nitro ausgeht, wirst Du kaum unter den ersten drei landen!

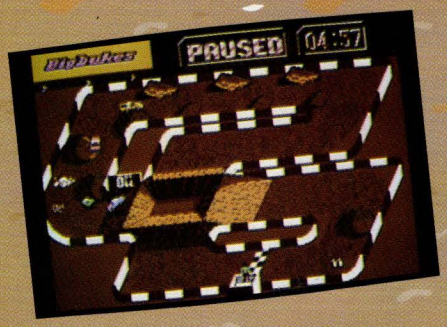


IRON-MAN STEWART'S SPEED SHOP

Kein Wunder, dass der Typ so reich ist - sieh Dir nur die Preise an! Stärkere Motoren, bessere Reifen und eine Menge anderes Zubehör schmücken Ironman's Speed Shop - aber nichts im Leben ist umsonst! Du musst eine bestimmte Anzahl Rennen gewinnen und viele Bonuspunkte sammeln, bevor Du Dir ein echtes Superauto leisten kannst. Und vergiss nicht, immer genug Nitro zu kaufen! Sogar Geländefahrer der Spitzenklasse müssen sparsam sein - überleg Dir also gut, wofür Du Dein Geld ausgibst!



DER SIEGERRAUM



Jeder kann einmal einen Zufallstreffer landen, aber nur die Grössten haben Bestand! Es gibt mehr zu gewinnen als nur die Freude über den Sieg, denn je nach Endresultat bekommst Du Preisgelder - und dazu noch ein hübsches Mädchen...

ACTION MIT VIER SPIELERN!

Super-Off Road ist einfach brillant, mit Sicherheit eine der besten Video-Versionen eines Automatenspiels, die wir kennen. Das ganz Besondere daran ist aber die Möglichkeit, mit vier Spielern gleichzeitig gegeneinander anzutreten!

Für diese Option brauchst Du den NES Four Score. Diese Neuheit in der NES Produktpalette wird an die zwei Controller-Schnittstellen vorne am NES eingesteckt, sodass bis zu vier Controller gleichzeitig bedient werden können (NES Advantage, Max oder jeder andere Nintendo Controller). Das bedeutet viermal soviel Spass und Action! Aber ich warne Euch vor dem NES Four Score - der Kampf wird nämlich so spannend, dass man nicht mehr aufhören kann!

Super Off Road ist das erste einer ganzen Reihe neuer Game Paks, die mit dem NES Four Score gespielt werden können. Mehr darüber und über andere Game Paks in einer unserer nächsten Ausgaben!

Super Off Road ist wirklich ein brandheisses Spiel, mit einer eindrucksvollen Präsentation, einer gefühlvollen Steuerung und klaren, detaillierten Grafiken. Egal, ob Ihr allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert spielt - es ist einfach unschlagbar spannend!

PINBOT

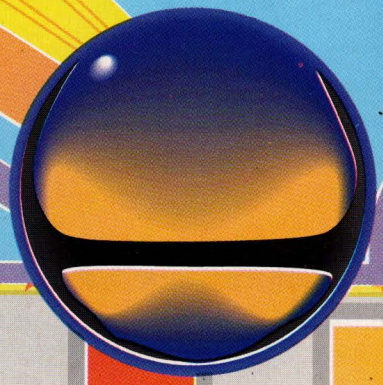
"PINBOT - BAHNEN AKTIVIERT"

Willkommen bei *"PINBOT"*- dem Flipper der Zukunft. Mehrkugelspiel, Solarrampen, sechs Ebeuen und Videogame - Ungeheuer beflügeln diesen hervorragenden Flipper, bieten Dir stundenlang Vergnügen und lassen immer neue Überraschaungen erscheinen.

Auf den ersten Blick scheint "PINBOT" wie viele audere Flipper zu sein. Jetbumpers, Schießscheiben, Flipper und Rompen erscheinen auf dem Bildschirm, um tausende von Punkten ergattern zu Können. Sogar vom Start an besteht die Möglichkeit einen. 100.00 Punktebonus zu gewinnen; aber das braucht Feingefühl und gutes Timing an den Bumpers. In weiterer mußt Du bei *"PINBOT"* eine Reise durchs Sonnensystem unternehmen, um von Pluto zur Sonne zu gelangen. Du mußt dazu einige spezielle Ziele treffen, um dann vielleicht einen Extraball zu bekommen. Aber leicht wird es Dir nicht gemacht.

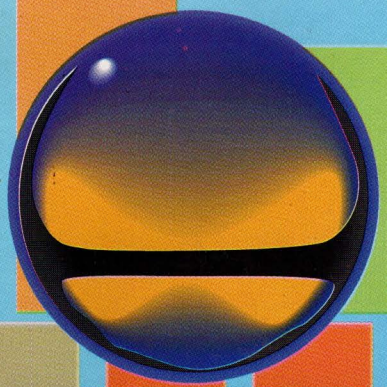
"ICH BIN UNTER DEINER KONTROLLE"

Am oberen Rand des *"PINBOT"* - Spielfeldes befindet sich ein Lichtnetz. Leuchtet dieses Netz auf, hast Du die Chance wirklich zu punkten. Das *"PINBOT"* - Visier öffnet sich und erlaubt Dir deine Schüsse in eines der Löcher zu plazieren. Du wirst dann ein Feld PARTIAL LINK-UP betreten; ein anderer Ball wird kommen und triffst Du dann das Visier ein zweites Mal, schlägt *"PINBOT"* mit Deinen 2 Bällen zurück.



"GREIFE NACH DER SONNE"

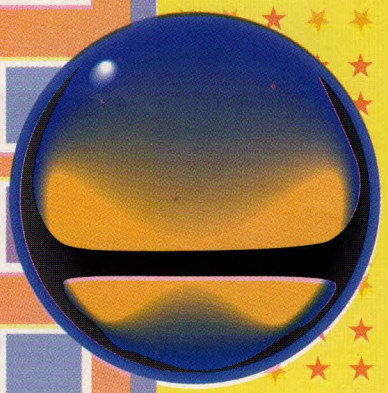
Einmal im Mehrballspiel mußt Du einen Ball zurück ins Visier führen und den anderen die Solarrampe hinaufschießen. Gelingt Dir das, holst Du den Superbonus mit bis zu einer Million Punkten.

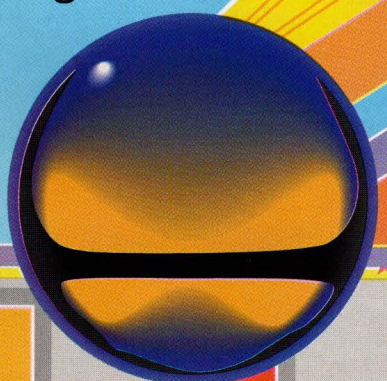


Wenn es Dir gelingt, diese Kugel auf die Solarrampe zu schießen, kommst Du in die nächste Stufe und kehrst zum Multiballspiel zurück. Das ist der Punkt, wo die NES-Version von "PINBOT" richtig interessant wird. Jede neue Spielstufe bringt Aliens, die versuchen Deine Kugel zu stehlen oder Deine Flipper mit Raketen zu zerstören - sie sind mit Deinem Eindringen in ihre Welt nicht so recht einverstanden. Die einzige Möglichkeit sie aufzuhalten ist, sie mit der Kugel zu zerstören, oder den Flipper auf "Tilt" zu stellen, wenn sie versuchen die Kugel zu stehlen. Benuntze "Tilt" jedoch nur als allerletzten Ausweg!

"ENERGIE TRANSFERIERT"

Es gibt viele Möglichkeiten bei "PINBOT" Bonuspunkte zu gewinnen - sammle die Punkte vom Jet Bumper, erhöhe den Bonusmultiplikator, indem Du die Solarrampe hochgehst, oder rücke von Planet zu Planet vor u.s.w.. Punkte gibt es auch in der Nähe der Auswurflöcher am oberen Rand des Spielfeldes, obwohl Dein oberstes Ziel sein sollte mit ihnen das Extralicht zum leuchten zu bringen!





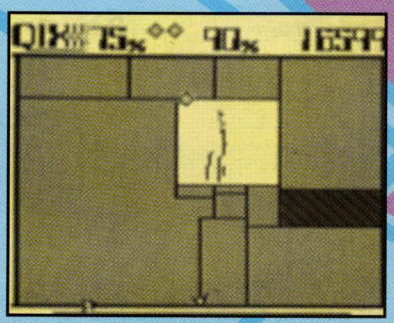
"PINBOT" ist der beste Flipper den es je gab. Einfache Kontrolle, komplizierfere Bonusfolgen und die zusätzliche Attraktion von Extralevels. Wenn Du auch nie zuvor einen Flipper in Erwägung gezogen hast, "PINBOT" ist mit Sicherheit einen Versuch wert - Du wirst total fasziniert sein!

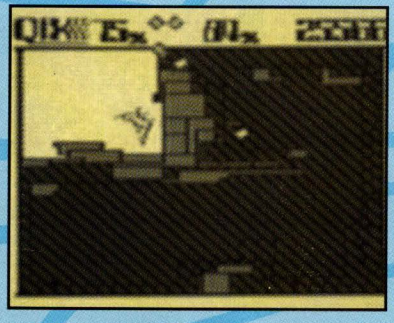
Qix

Der nächste Renner auf dem Game Boy kommt bestimmt...

... und er wird mit ziemlicher Sicherheit "QIX" heissen. Wie der russische Hit "Tetris" beruht auch "QIX" auf einem einfachen Konzept, ist dabei aber schnell und spannend und lässt einen nicht mehr los!

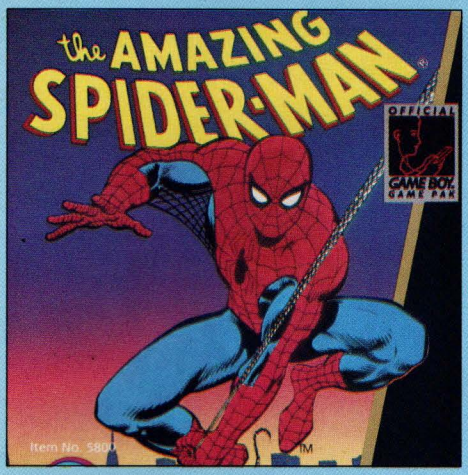
Bei diesem Arkade-Klassiker geht es darum, Figuren auf den Bildschirm zu zeichnen, die schliesslich 75 Prozent der Bildfläche ausmachen sollen. Punkte werden je nach Grösse und Geschwindigkeit, mit der Du zeichnest, vergeben. Die meisten Punkte erhält, wer die grössten Figuren mit der geringsten Geschwindigkeit zeichnet.





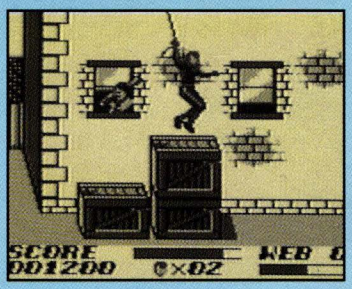
Aber da ist Qix, der Dich stoppen will und mit rasender Geschwindigkeit über das Bild saust. Wenn er Dich berührt, während Du zeichnest, verlierst Du ein Leben. Das gilt aber nicht für fertige Figuren. Versuche, den Qix in einer Ecke gefangenzusetzen, und Du bist auf dem besten Weg zu einem phantastischen Spielergebnis - aber eine falsche Bewegung, und es ist aus mit Dir! Unten am Bildschirm befindet sich ein Zeitbalken, der sich langsam auflöst. Jedesmal, wenn dieser Balken verschwindet, erscheinen zwei spinnenartige Kreaturen. Diese bewegen sich um deine Linien herum auf Dich zu und zwingen Dich, eine neue Figur zu zeichnen, um ihnen auszuweichen. Je schneller Du zeichnest, desto weniger können Dich die Spinnen behindern!

"QIX" ist ein Spiel, das einen sofort in seinen Bann zieht und stundenlang nicht mehr loslässt. Du wirst schon ein paarmal die Batterien wechseln müssen, bevor Du von diesem Game Pak genug hast!



Peter Parkers schöne Frau, Mary Jane, ist von einer Bandeböser Superschurken entführt worden. Woher sollten sie auch wissen, dass Parkers zweites Ich niemand anderer als der furchtbare Spiderman ist?! Also begibt sich Spidey auf die Suche nach Mary und wird seinen Rivalen dabei gleichzeitig eine Lektion in guten Manieren erteilen!

Grosse Bösewichte wie Doctor Octopus, der Green Goblin und Mysterio sind die Stars im ersten Game Boy Abenteuerspiel von Webhead, und dazu noch ein Heer von Rowdies und Schlägertypen. Spiderman muss sich seinen Weg durch den Dschungel der Grossstadt, über Wolkenkratzer, durch den Central Park und sogar durch die U-Bahn freikämpfen, um Mary Jane zu finden, und dabei Schritt für Schritt seine Feinde besiegen. Ein Spiel, das sich nur für die härtesten Superhelden eignet!



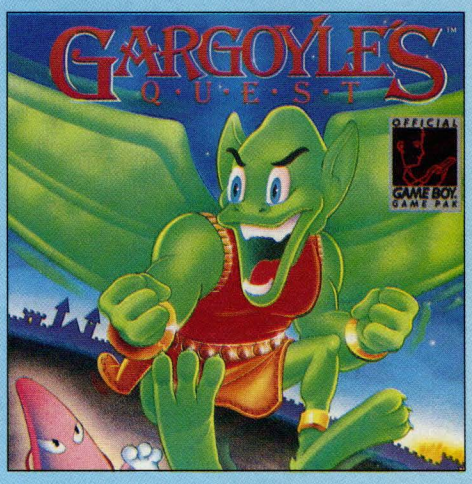
Spiderman braucht alle seine Kräfte, um mit den Mächten des Bösen fertigzuwerden. Bewundernswert, wie er sich von Dächern schwingt, Mauern überklettert, Kugelnetze abfeuert und die gemeinsten Bösewichte mit einem einzigen Schlag auf die Matte schickt. Dazu kommen noch die Vielfalt der Spielebenen, die ausgezeichneten Grafiken und der Stereoton - ganz sicher ein Game Pak, bei dem sich das Warten lohnt.

Schon auf dem NES war er beeindruckend, aber warte, bis Du Double Dragon auf dem Game Boy siehst, mit den gleichen Strassenkämpfen und der brandheissen Action wie das Automatenspiel - wenn das nicht in kürzester Zeit ein Hit wird!

Begleite Billy auf seinem Weg durch die Strassen der Stadt und in die Wälder, und hilf ihm bei seinem Kampf mit der Bande, die ihm sein Mädchen gestohlen hat. Drehkicks, Kinnhaken und Schulterwürfe bietet dieses Abenteuerspiel im Überfluss - also zeig den Black Warriors, was es heisst, sich mit einem DOUBLE DRAGON Krieger anzulegen!!

Mit vier packenden Spielebenen und dem Doppelspieler-Modus (über den Doppelspieler-Anschluss) vergeht auch die längste Reise wie im Flug!

Vor Jahren wurde ein friedliches Koboldreich von ausserirdischen Mächten, den Destroyers, besetzt. Und rate mal, wer sich freiwillig gemeldet hat, um das Koboldreich zu befreien..?!



Mit Feuerkugeln zu seiner Verteidigung und der Fähigkeit, Mauern zu überklettern, muss Firebrand (das bist Du!) die verschiedenen Ebenen absuchen, die Destroyers besiegen und nützliche Gegenstände sammeln. Der Bildschirm bietet zwei Sichtweisen - eine von oben, und die andere von der Seite, wo sich die echte Action abspielt. Im oberen Bildschirmbereich kannst Du mit verschiedenen Figuren sprechen, die Dir wichtige Informationen und Hinweise geben.

"**Gargoyle's Quest**" ist ein fantastisches Spiel mit erstaunlichen Grafiken und einem Spielablauf, der Dich tagelang an den Bildschirm bannt!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

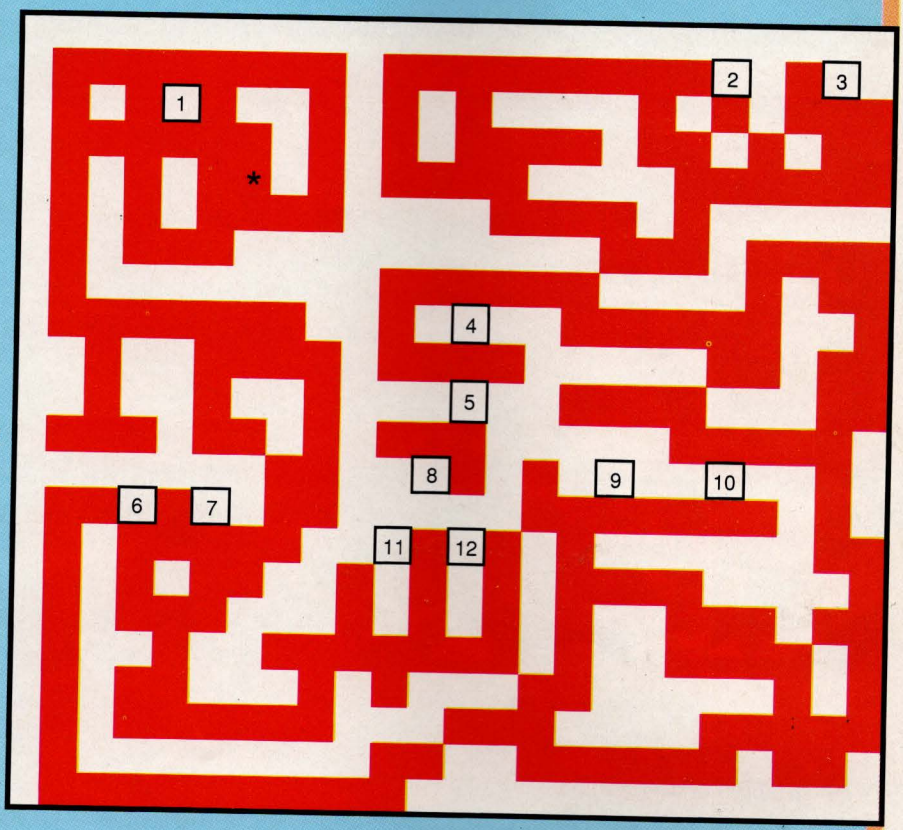
VERFLIXT AUCH!!

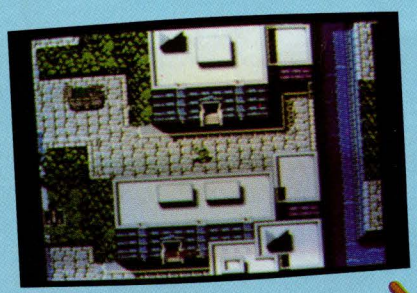
Wenn Deine gepanzerten Helden auf Ebene drei festsitzen, ist das kein Grund zum Verzweifeln - hol Dir eine Pizza, und lies unsere Tips! Wir haben nicht nur eine Karte, die Dir weiterhelfen soll, sondern auch Beschreibungen zu den Fundgegenständen der einzelnen Ebenen!

((KARTE))

GEBÄUDE NR.	INHALT
1	GESCHOSSE, PIZZA
2	PIZZA; AUSGANG AUS GEBÄUDE 3
3	PIZZA; ZU KANAL 2
4	PIZZA; ZU KANAL 8
5	LETZTES GEBÄUDE (DEIN ZIEL)
6	PIZZA, SEIL; ZU GEBÄUDE 7
7	GEWEHR; ZU GEBÄUDE 6
8	AUSGANG AUS GEBÄUDE 4
9	PIZZA; GEWEHR; ZU GEBÄUDE 10
10	GESCHOSSE; ZU GEBÄUDE 9
11	SEIL, PIZZA; ZU GEBÄUDE 12
12	RETTE EINE GEFANGENE SCHILDKRÖTE!

(WARUM IMMER RAPHAEL?!)



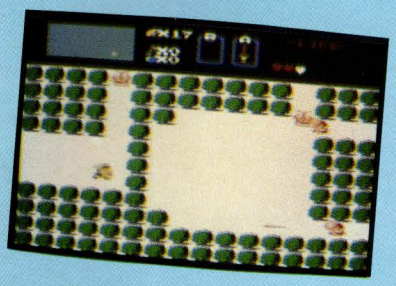


Im Prinzip geht es darum, Gebäude 4 zu erreichen, Dir den Weg freizukämpfen und bei Kanal 8 herauszukommen. Wenn Du so weit gekommen bist, steigst Du wieder in den Kanal, holst die Pizza und kletterst wieder heraus - damit kann die Schildkröte neue Kräfte tanken!

Jetzt musst Du nur mehr die Megaturtle besiegen!

THE LEGEND OF ZELDA

Die meisten von Euch wissen, dass Link mit einer zweiten Mission beauftragt wird, sobald er Ganon besiegt hat. Die Überwelt bleibt zwar gleich, aber jede Unterwelt ist woanders! Wir haben die ersten sechs Labyrinthe bereits in einer früheren Ausgabe unseres Club Nintendo Magazins besprochen - jetzt kommen wir zu den letzten drei...

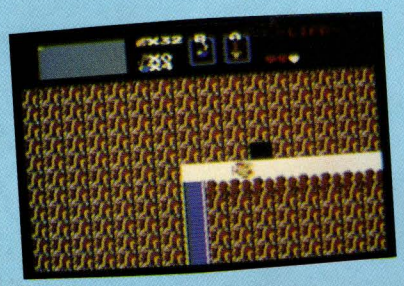


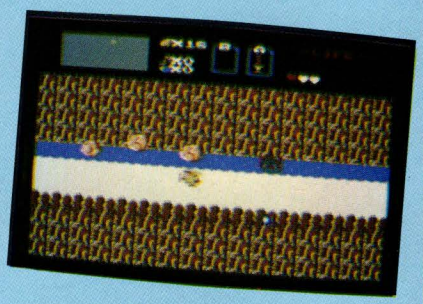
EBENE SIEBEN

Weisst Du noch, wo in der ersten Mission Labyrinth 8 war? Ein Bild weiter links findest Du den Eingang zu Ebene 7 - versuche es, indem Du einen Baum verbrennst...

EBENE ACHT

Zuerst gehst Du zum Wasserfall, dann ein Bild weiter nach links. Mit einer Bombe findest Du den Eingang über dem Wasser...



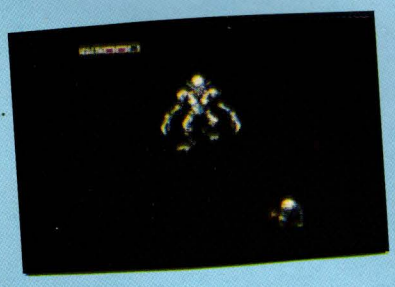


EBENE NEUN

Gehe einfach zur obersten linken Ecke der Überwelt, und spreng Dir den Weg frei! Du bist nun auf dem besten Weg, Ganon erneut zu besiegen!

FESTER'S QUEST

Es ist nicht leicht, die Herrscher der ersten beiden Labyrinthe zu besiegen, besonders für jemanden wie Fester (Spass beiseite!). Bevor unser grosser Held den Irrgarten betritt, solltest Du überprüfen, ob seine Waffe voll geladen ist und er alle notwendigen Gegenstände mitgebracht hat - dann ist er gerüstet für den Kampf gegen das Böse.



McWimple

Lass Dich von dem Namen nicht täuschen - McWimple ist alles andere als ein Schwächling! Um ihn zu schlagen, muss Fester den gierigen Fangarmen ausweichen und soviel TNT wie möglich um die eigenartige Kreatur legen. Ein Energietrank kommt da wie gerufen!

Xybar

Xybar ist ein wenig schneller als McWimpie; aber er greift ähnlich an. Fester wird hier den unsichtbaren Trank gebrachen, der ihm die kraft gibt alle Feinde auf dem weg zurück durch die Monsterwelt zu erschiessen.

BIONIC COMMANDO

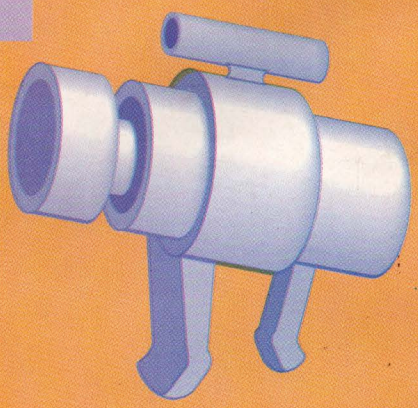
WARUM KANN ICH IN BEREICH 4 NICHTS SEHEN?

Um in Bereich 4 etwas zu sehen, brauchst Du die Leuchtkugeln. Sobald Du Bereich 1 hinter Dir hast, reise zu Bereich 13, der neutralen Zone, wo Du die Leuchtkugeln findest. Damit solltest Du relativ problemlos durch Bereich 4 kommen!

Zusätzliche Energie kannst Du in diesem grossartigen Spiel von Capcom aufbauen, wenn Du Dich ausserhalb des letzten feindlichen Raums auf die Lauer legst. Wenn dann die Soldaten mit ihren Fallschirmen auf Dich zukommen, musst Du sie abschiessen und die Energiekapseln einsammeln, die sie fallen lassen. Du solltest 3 oder 4 Energie veinheiten (ungefähr 30 Kapseln) aufbauen, bevor Du den Raum betrittst.

Ein anderer Trick ist, absichtlich in die feindlichen Lastwagen zu laufen und die Kampfzone zu betreten. Das bringt Dir zusätzliche "Continues" von den Hauptfeinden dieser Ebene (entweder einen Jeep oder einen gepanzerten Soldaten). Mach das jedesmal, wenn Dein Punktevorrat zu Ende geht.

ROBOCOP



WIE BESIEGE ICH DEN TERRORISTEN IM BÜRO DES BÜRGERMEISTERS?

Diesem Kerl ist sicher nicht leicht beizukommen - er schwingt nicht nur eine Halbautomatik, sondern benutzt obendrein den Bürgermeister als lebenden Schutzschild! Und der Bürgermeister ist auch der Schlüssel zum Erfolg, lass ihn also nicht aus den Augen! Wenn er blinkt, heisst das, dass er sich im nächsten Moment ducken und der Terrorist auf Dich schiessen wird - und da musst Du schneller sein. Gleich danach solltest Du in die Hocke gehen, um der Kugel des Terroristen auszuweichen. Und pass auf, dass Du nicht den Bürgermeister triffst, das kostet Energie.
Wenn Du den Terroristen ein paar Mal getroffen hast, lässt er den Bürgermeister los und stürzt sich auf Dich. Jetzt musst Du mit den Fäusten weiterkämpfen, denn eine verirrte Kugel könnte den Bürgermeister treffen. Danach dauert es nicht mehr lange, bis der Strolch hinter Schloss und Riegel sitzt!

Habt Ihr Probleme und Kommt nicht weiter, dann ruft bei der Hotline an. Unsere Speilexperten sitzen am Telephon und versuchen euch zu helfen. Falls besetzt; nochmals anrufen bis du durchkommst. Ihr könnt aber auch schreiben und wir versuchen Euch bald zu antworten. Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für andere Leser habt, schickt Sie ein an folgende Adresse:

Nintendo Fan Club
Lesertips
Postfach 83
Auf den Wolf 30
A-5027 Saltzburg
CH-4052 Basel

DOUBLE DRAGON

Wähl auf dem Titelbildschirm "2 PLAYER GAME B". Wenn das Spiel beginnt, nimmst Du Deinem Mitspieler seine ganze Energie und bekommst damit das Leben, das er gerade verloren hat! Wiederhol dies solange, bis Du alle acht Leben hast!

A RABADON, A NORTES UND H CASU - SPANIEN
F NARBONNE UND R HENRY - FRANKREICH

Wenn GAME OVER auf dem Bildschirm erscheint, gehst Du in der folgenden Reihenfolge vor - UP, RIGHT, DOWN, LEFT, A und B. Das funktioniert aber nur auf den ersten drei Ebenen.

SNAKE, HOLLAND

XEVIOUS
The Avenger

Kurz nachdem Du die erste Gruppe der rotierenden Wände erreicht hast, kommst Du zu einem See. Wenn Du Bomben über ihm abwirfst, findest Du das Zeichen S, das Dir ein zusätzliches Leben gibt!

D PINCHIN
GB

ZELDA II
The Adventure of Link

Wenn Du beim letzten Kampf (gegen Deinen Schatten) angelangt bist, stell Dich auf die linke Seite des Bildschirms, geh in die Knie und schwinge Dein Schwert ununterbrochen nach rechts. Wenn dann Dein Schatten auf Dich zuläuft, rennt er geradewegs in Dein Schwert!

JAN EN WIEBE DE VOS - HOLLAND

SUPER MARIO BROS.

Wenn Du das Gebiet mit den Walen in Welt 4-2 erreichst, solltest Du nicht nach rechts, sondern nach links gehen. Du findest dann einen kleineren Wal, hebst den Zaubertrank unter einem Grasbüschel auf und lässt ihn wieder fallen. Wenn Du durch die Tür gehst, kannst Du einen magischen Pilz sammeln!

D PINCHIN
GB

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Wenn eine der vier Schildkröten in diesem Spiel die Bumerangs hat, kannst Du sie verteilen. Dazu wirfst Du selbst drei oder vier Bumerangs und wechselst dann zu einer anderen Schildkröte, die noch keine Waffen hat. Sie kann dann die Bumerangs fangen und behalten.

A QURIS UND V CATALO VALDURENQUE - FRANKREICH
P VAN BERKEL - HOLLAND

AUF IN DEN KAMPF!

Wenn Du auf der Nuclear Bomb Ebene von Feinden attackiert wirst, stelle Dich in die linke oberste Ecke des Schirms, und stich mit Deinem Messer UNUNTERBROCHEN auf Deine Feinde ein. Wenn Du alle aus dem Weg geräumt hast, hol Dir die Bazookas!

R BEHAVA-FONTENAY FRANKREICH

Top Ten Games

1 SUPER MARIO BROS. 2
2 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
3 THE LEGEND OF ZELDA
4 SUPER MARIO BROS.
5 DOUBLE DRAGON 2
6 TRACK AND FIELD 2
7 ZELDA 2; THE ADVENTURE OF LINK
8 METAL GEAR
9 BATMAN
10 MEGA MAN

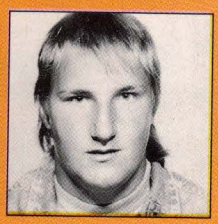
Damit ist Super Mario Bros. 2 bereits zum dritten Mal hintereinander Spitzenreiter unserer Leser-Hitliste. Wir möchten aber nicht ausschliessen, dass ihm unsere gepanzerten Helden schon in Heft 2/1991 ernsthaft Konkurrenz machen könnten!

Luigi war schwer damit beschäftigt, die Resultate der Hitliste auszuwerten. Macht es ihm ruhig noch ein bisschen schwerer und schickt auch weiterhin Eure Bewertungen an die übliche Club Nintendo Adresse! Schreibt uns Eure fünf Lieblingsspiele in der Reihenfolge von eins bis fünf, und vergesst nicht, Name, Adresse und Mitgliedsnummer anzugeben. Wir erstellen dann für Euch die einzige europaweite Club Nintendo Leser-Hitliste!

Steckbrief Spielberater

Name: Thomas Hartwright
Land: England
Alter: 10
Lieblingsspiele: Bestimmt sind für mich Mario Spiele und TMHT.
Höchste Punktezohl: Level 38 Solomon's Key
Hobbies: NES spiele, Beano lesen und spielen mit dem Zug.
Grüßter Wunsch: Wann ich aufwaschen werde, werde ich Nintendo Spiele Packs entwerfen.

Name: Michot Fabien
Land: France
Alter: 14 und ein halb, Schüler.
Lieblingsspiele: Life Force und Super Mario I
Höchste Punktezohl: Life Force in einer Rekordzeit.
Hobbies: Tenis und Schwimmen.
Grüßter Wunsch: Weiterhin NES spielen und ich möchte einen electonishe Fachmann werden.



Name: Sascha Wehinger
Land: Switzerland
Alter: 14
Lieblingsspiele: Fester's Quest, Cobra Triangle
Höchste Punktezohl: Legend of Zelda in 1 Leben zu beenden.
Hobbies: NES Spiele Paks, Handball, Ringen.
Grüßter Wunsch: Teenage Mutant Hero Turtles zu beenden.

Name: Luca Romano
Land: Italy
Alter: 23
Lieblingsspiele: Zelda I & II, Super Mario Bros II, Top Gun, Batman
Höchste Punktezohl: Super Mario Bros II, Zelda I & II und Castlevania II in weniger als einer Woche zu beenden.
Hobbies: Musik, Windwellenreiten, Angeln, Nintendo.
Grüßter Wunsch: Batman in der Rekordzeit zu beenden.

Kurzübersicht

GREMLINS 2

Und noch ein neues Game Pak, das an einen Kinohit der letzten Zeit anschliesst: Die kleinen grünen Kobolde von Gremlin 2 bedrohen wieder einmal eine ganze Stadt. Nur Du in der Rolle von Gizmo, dem einzigen guten Gremlin, kannst sie aufhalten!

In unterirdischen Gängen muss Gizmo gefährlichen Fallen und mutierten Gremlins ausweichen und sich dabei verschiedene Gegenstände beschaffen, um die nächste Spielebene zu erreichen. Es gibt auch einige Geschäfte, in denen Gizmo vorher gesammelte Kristalle gegen Ballons, Wiederbelebungsflaschen, zusätzliche Leben und anderes eintauschen kann.

Fünf Ebenen voll spannungsgeladener Action erwarten jeden furchtlosen Gremlin, der den Kampf mit den Feinden aufnimmt. Noch attraktiver wird das Spiel durch die ausgezeichnete Qualität der Grafiken, die wirklich zum Besten gehören, das uns jemals untergekommen ist! Gremlins 2 - ein neuer Hit von Sunsoft.

RESCUE

Vor genau elf Tagen besetzten die Terroristen die Botschaft. Die Polizei hat es mit friedlichen Verhandlungen versucht, aber vergeblich. Es liegt jetzt an Dir und Deinen Elitetruppen, die Botschaft zu stürmen und die Terroristen dorthin zurückzuschlagen, von wo sie gekommen sind. Aber Vorsicht - es sind Geiseln in der Botschaft...

Im ersten Teil führst Du drei der Kommandotruppen auf ihre Positionen unmittelbar ausserhalb der Botschaft. An Scheinwerfern und Scharfschützen vorbei gehst Du hinter Mauern in Deckung und springst durch Fenster, immer in dem Versuch, unentdeckt zu bleiben. Du musst also ganz schön schnell und wendig sein, um Deine Truppen in Position zu bringen!

Wenn das geschafft ist, kannst Du die schattenhaften Figuren hinter den Fenstern der Botschaft unter Beschuss nehmen und versuchen, den Überraschungseffekt zu nützen. Gleichzeitig kannst Du die Botschaft mit den restlichen Kommandotruppen stürmen und die Geiseln befreien.

RESCUE hat sich den Ruf eines unerreichten Klassikers erworben - kein Wunder, denn man wird süchtig nach diesem Spiel und versucht es immer wieder aufs Neue. Eine genaue Beschreibung findest Du in einer der nächsten Ausgaben!

OFFICIAL DOCUMENT TOP SECRET RESTRICTED

BAD DUDES

Unsere Bad Dudes sind nicht nur verrückt und leicht reizbar, sie haben einfach überhaupt keine Manieren. Und den Dragon Ninjas wird es noch leid tun, dass sie sich mit ihnen angelegt haben...

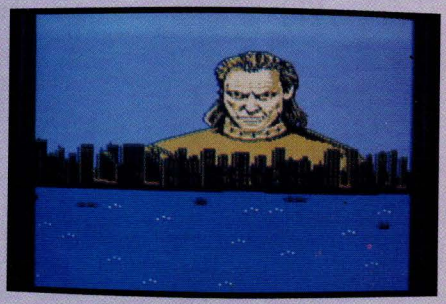
Für Action ist gesorgt in dieser rasanten Video-Version des Automatenspiels, wo es keine Regeln gibt, sondern nur Sieger oder Verlierer! Alle Mittel sind erlaubt, wenn die Bad Dudes auf sechs Spielebenen voller Strassenkämpfe gegen die Dragon Ninjas antreten. Die Handlung beginnt in der Stadt, wo es unsere streitlustigen Kämpfer mit den Ninjas nicht allzu schwer haben. Danach fahren sie per Autostopp auf einem rasenden Lastwagen mit. Aber glaub nur nicht, dass Du für diese Gratisfahrt nicht bezahlen musst!

Vier weitere Ebenen warten auf jeden angehenden Dude, der es mit den Dragon Ninjas aufnehmen will. Mit seinen grossartigen Grafiken und der spannenden Handlung ist dieses Spiel wirklich "brandheisse Ware"!

GHOSTBUSTERS II

Wie der gleichnamige Kinohit versetzt Dich auch Ghostbusters II in die Welt der Geister und Dämonen. Von den unterirdischen Kanälen New Yorks - mit genug Dreck, um den Atlantischen Ozean zehn Mal zu füllen - bis zur Spitze der Freiheitsstatue geht die Geisterjagd nonstop, wenn Du versuchst, Vigo aufzuspüren und die Stadt zu retten.

Alle technischen Finessen müssen aufgeboten werden, um die Geister zu fangen, die bald ganz New York überschwemmen. Durch Dreck und Slums geht die Fahrt der Ghostbusters im ECTO 1-A durch die Stadt. Wall Street und die Freiheitsstatue werden abgesucht und der böse Vigo bekämpft - aber aufgepasst, jeder Tag könnte ihr letzter sein. Und wer soll Dir dann noch helfen?



NINTENDO WORLD CUP

Unter dem ohrenbetäubenden Gebrüll der Menge laufen die beiden Mannschaften auf das Spielfeld. Es war ein hartes Stück Arbeit bis zum Finale, aber jetzt trennt sie nur mehr ein einziger Sieg von der begehrtesten Fussball-Trophäe der Welt. Aber es kann nur einen Gewinner geben...

Sofort nach dem Anstoss taktieren die Italiener mit glänzenden Doppelpässen und drängen unter den gebrüllten Anweisungen ihres Kapitäns nach vorn. Der Stürmer zieht seitlich am Flügel vorbei und lässt den brasilianischen Verteidiger stehen. Jetzt versucht er es mit einem Querpass von der Seitenlinie. Ein Schuss des Kapitäns wird vom Torhüter abgewehrt, aber der Druck der Italiener lässt nicht nach: ihr Libero kickt den Ball zum Kapitän, der mit einer akrobatischen Mischung aus Anmut und Können unter den Ball taucht...TOOOOOR!!

Wenn Du die spannungsgeladene Atmosphäre der Fussball-Weltmeisterschaft noch einmal erleben willst, dann ist dieses neue Nintendo Game Pak genau das Richtige für Dich. Randvoll mit grossartigen Spielzügen und heisser Action, lässt es Dich nicht mehr los. Mit bis zu zwei Spielern pro Mannschaft kannst Du Deinem Land den Einzug ins Finale sichern oder mit dem NES Four Score ein Turnier für bis zu vier Spieler veranstalten. Knochenbrechendes Tackling, heftige Zusammenstösse, elegante Schüsse mit dem linken Fuss und ungeheuer dynamische Kopfbälle und Überkopfschüsse machen das Spiel zum echten Renner, den Du Dir nicht entgehen lassen solltest!

Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Saltzburg.

Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4052 Basel

Mailbag

Lieber Mario,

mein größtes Problem, ich bekomme nirgends mehr neue Spiele. Ich wohne im Raum St. Pölten und es gibt bei den Händlern Gerüchte, Nintendo sei im Auslaufen. Bitte, gibt es Händler, welche alle neuen Spiele lagernd haben und wo. Von einem anderen Fan hörte ich, man könne alle Spiel über Deutschland beziehen (Freilassing). Leider habe ich keine Adresse. Oder kann man über die neue Fanclub Adresse Salzburg Spiele kaufen?
Herzlichst, Dein Old Boy
Peter Grossauer, 3062 Kirchstetten.

Hey, Old Boy Peter,
vielen Dank für Deinen Brief. Gott sei Dank ist es UNSINN, daß Nintendo auslaufen soll. Wie denn auch, bei dem Erfolg!! Deshalb können wir uns auch nicht vorstellen, daß Du keine Kassetten mehr bekommst. Schreib' uns doch, welche Kassetten Du genau meinst - vielleicht sind es ganz neue, die erst Ende des Jahres bei uns auf den Markt kommen. Auf Deinen nächsten Brief freut sich jetzt schon

Hallo Mario

ich bin seit ca. 1 Jahr bei Eurem Club dabei und wollte deshalb fragen, ob ich die Kassette, Double Dragon II günstiger bekomme. Wenn das nicht geht, ob ich eine andere Kassette von mir gegen diese austauschen kann.
Stefan Mühlegger, 6311 Wildschönau

Hallo Stefan,
danke für Deine Karte. Leidere muß ich Dich enttäuschen. Wir können weder eine Kassette austauschen noch dafür sorgen, daß Du Double Dragon II günstiger bekommst. Aber eines ist sicher - Double Dragon ist so toll, daß Du Dir gern soviel zusammensparst, daß Du Dir die Kassette kaufen kannst. Oder hast Du vielleicht bald Geburtstag? Dann wünsch sie Dir doch einfach.
Mach's gut und bis bald
Super Mario
Club Präsident

Super Mario

Club Präsident
Ich hätte drei Fragen:
1. Wie alt ist Mario, ist er verheiratet?
2. Wie alt ist Luigi, ist er verheiratet?
3. Wie alt ist die Prinzessin und ist sie verheiratet?
Mario Matheowitsch, 4050 Traun

Hallo Mario
vielen Dank für Deinen Brief. Diene Fragen sind schnell beantwortet : Alle drei, Mario, Luigi und die Prinzessin sind nicht verheiratet und in dem Land, aus dem sie herkommen, ist man ewig jung.

MARIO BRAUCHT HILFE

Liebe Spielfreunde,

NINTENDO schlägt alle Rekorde. - Trotzdëm hat Mario zur Zeit grossen Kummer. Die vielen Anfragen und Hilferufe lassen ihm kaum Zeit, sich den neuen Spielen zu widmen.

Mario sucht deshalb einen Kollegen(-in), welcher ihm hilft den Fan-Club zu betreuen. Sein Partner (-in) sollte begei-sterter und erfahrener NINTENDO-Spieler sein, der gerne anderen Fans alles über alle Spiele erzählen kann. Sprechen sie noch französisch und möchten sich ganztags den Spielen widmen, so könnten Sie Marios Partner (-in) werden.

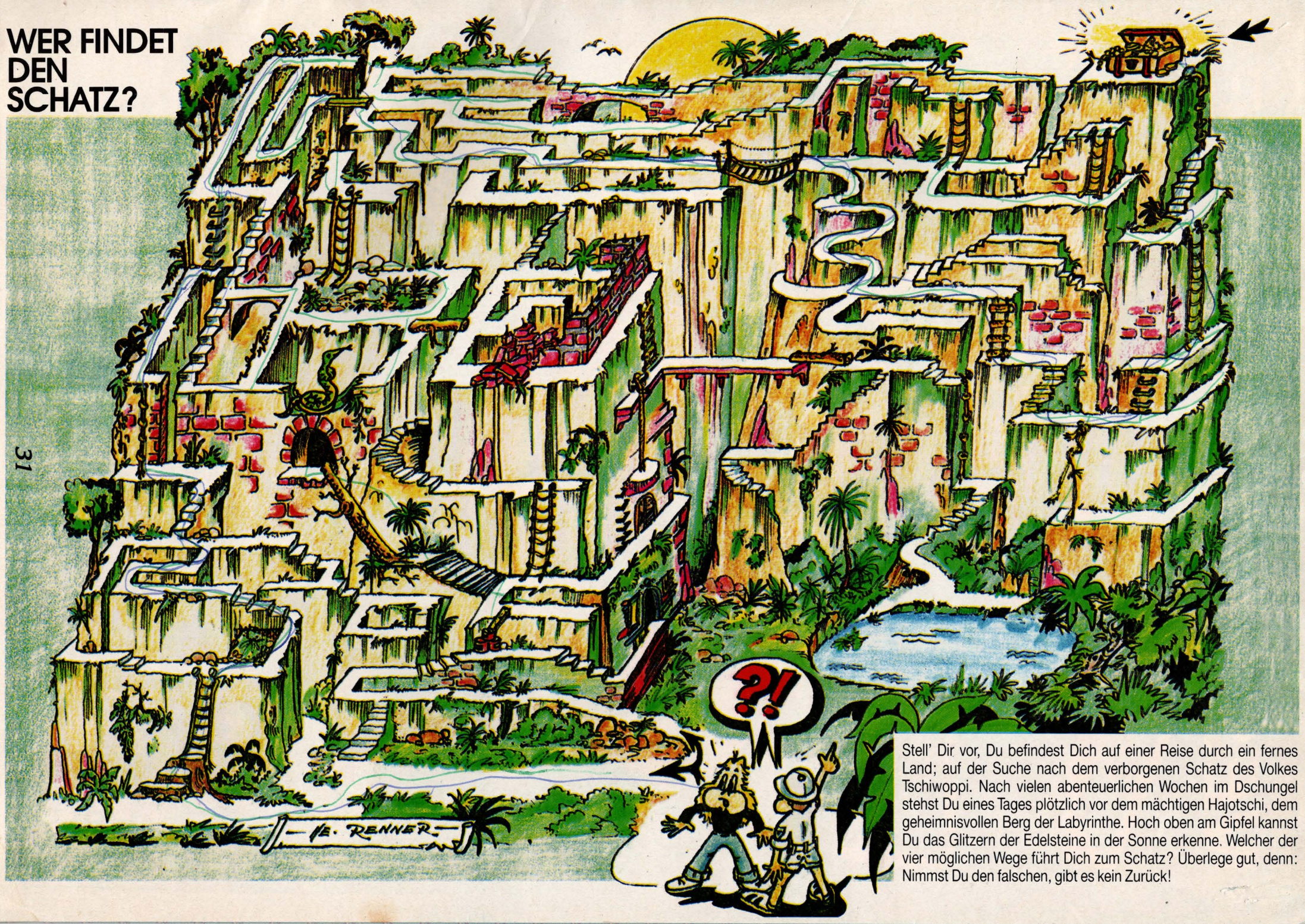
Wollen Sie Mario helfen? - Ja; dann schreiben Sie bitte an den NINTENDO Club Schweiz, Auf dem Wolf 30, 4052 Basel und legen Ihren Lebenslauf und die üblichen Bewerbungsunterlagen bei.

Wir freuen uns auf Ihre Anfrage

Herzliche Grüsse

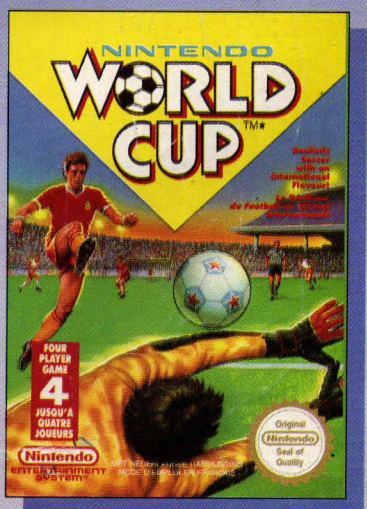
Ihr Mario

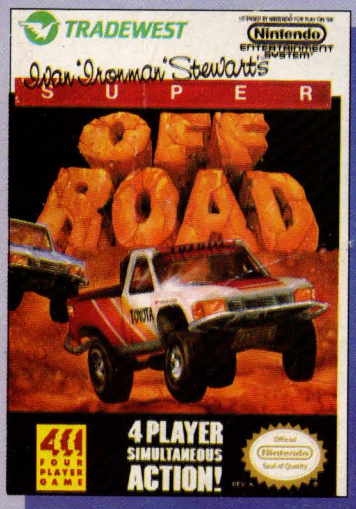
WER FINDET DEN SCHATZ?



Stell' Dir vor, Du befindest Dich auf einer Reise durch ein fernes Land; auf der Suche nach dem verborgenen Schatz des Volkes Tschiwoppi. Nach vielen abenteuerlichen Wochen im Dschungel stehst Du eines Tages plötzlich vor dem mächtigen Hajotschi, dem geheimnisvollen Berg der Labyrinthe. Hoch oben am Gipfel kannst Du das Glitzern der Edelsteine in der Sonne erkenne. Welcher der vier möglichen Wege führt Dich zum Schatz? Überlege gut, denn: Nimmst Du den falschen, gibt es kein Zurück!

NES FOUR SCORE™





VIER-SPIELER MODUL FÜR GLEICHZEITIGEN SPIELSPASS. FÜR 1 BIS 4 SPIELER!

Ruf Deine Freunde! Das NES Four Score gibt Dir und bis zu 3 anderen Spielern die Möglichkeit gleichzeitig zu spielen. Jede Kombination von 1 bis 4 Spieler kann mit eigens dafür geschaffenen Programmcassetten gespieltwerden. Das NES Four Score einfach an Dein Grundgerät ansfecken und den Spielspaß zu viert genießen. NES Four Score funktioniert mit dem NES Max, dem NES Advantage oder den NES Standardcontrollern. Die Auswahl an 4 Spieler - Programmcassetten wird laufend erweitert um größtmöglichen Spaß zu garantieren. Oder Du schaltest auf den 2 Spieler-Modus und genießt Dein Lieblingsspiel mit einem Partner. NES Four Score bietet auch noch die Turbo-funktion (A & B Knopf) um jedem Controller Turbo Power zu verleihen.

Genieße die Spannung der 4 Spieler-Action mit dem NES Four Score